NAM HEESUNG

ЛЕГЕНДАРНЫЙ ЛУННЫЙ СКУЛЬПТОР 48

2017

SHOUT
SHARE
IT

Annotation

Продолжение приключений Ли Хэна в виртуальной реальности Королевской дороги.

- Глава 1
- Глава 2: Колебания общественных настроений
- Глава 3: Мечта великого злодея
- Глава 4: Семена нападения
- Глава 5: Демон чревоугодия
- Глава 6: Волнения в Форте Один
- Глава 7: Форт Один
- Глава 8: Песня Союн

Глава 1

Финальная секретная техника ваяния.

Продвинутое Ваяние Времени позволило Вииду использовать Ваяние Перемещения Во Времени!

Используя все доступные возможности, он изучал каждый эпизод истории Версальского Континента.

'Вторжения монстров и войны. Происходило множество грандиозных событий'.

В истории Версальского Континента была зарегистрирована куча значительных эпизодов.

- Разрушение Королевства Брукер от вторжения монстров всего за два дня.

- Крепость Немиас. 37-дневное сражение превратило её в руины.

- Вторжение монстров с моря, которым, казалось, не будет конца. За три года от этого вторжения пострадала половина континента.

'Умм. Очень хорошо'.

Ваяние Перемещения Во Времени являлось техникой, отправляющей по следам истории и позволяющей ему попасть в определенный момент времени.

'Война, война'.

Если бы он был добропорядочным скульптором, то его интересовали бы моменты истории с процветающим искусством.

Он мог бы свободно разъезжать по королевствам с процветающей культурой, туризмом и романтикой.

Он мог бы пробовать восхитительные блюда, тающие на языке; любоваться зданиями и ослепительно улыбаться красавицам.

Секретная техника ваяния позволяла ему путешествовать по эпохам континента, следуя зову своего сердца.

Виид поднял своё умение Ваяния Времени до продвинутого уровня в Подземелье Молс.

Дзынь!

Навык Ваяния Времени достиг 10-го среднего уровня и преобразовался в навык Ваяния Времени 1-го продвинутого уровня.

Вы получили большие познания в области времени.

Вы изучили Ваяние Перемещения Во Времени, способное перемещать вас сквозь время и пространство.

В настоящее время вы можете переместиться три раза.

Количество использований Ваяния Перемещения Во Времени, возможно, будет обновляться раз в месяц и увеличиваться по мере завершения квестов.

При соблюдении определенных условий вы сможете создавать уникальные квесты, связанные с историей, искусством, коммерцией или производством.

При каждом повышении уровня мастерства Ваяния Перемещения Во Времени можно исследовать всё больше областей, квестов, и исторических событий.

Это был навык, приобретённый после многих часов ваяния.

Первым местом, выбранным Виидом, стал Замок Каллапик.

Он помнил свои прошлые физические и психологические трудности, и решил взять с собой своих товарищей.

После нанесения поражения Гильдии Гермес в Подземелье Молс атмосфера вокруг была наэлектризована.

Виид сказал своим товарищам.

"Но я всё ещё чувствую себя немного ненасытившимся. Не хотите ли отправиться со мной на охоту?"

Его старых наивных товарищей, а также Питона и Приправленного Краба, было на удивление легко обмануть.

"Это будет просто лёгкая охота".

После этого Виид тихим голосом пробормотал.

"Ваяние Перемещения Во Времени".

Тысячи цветных лучей собрались вместе и образовали яркий портал, достаточно большой для прохода большого количества людей.

Вы использовали Ваяние Перемещения Во Времени сквозь многие века и земли.

"Что ж, я пойду первым".

Виид быстро вошёл в портал, сотканный из ярких цветов, прежде чем остальные товарищи успели расспросить его о деталях.

Виид исчез.

"Уах, Виид-ним освоил новый навык".

С восхищением сказала простодушная Сурка.

Ирен также обладала порядочным и наивным характером.

"Похоже, это навык, который он приобрёл в своих приключениях".

Остальные также приняли эту версию.

"Ах. Я завидую. Но неужели у некромантов есть умение перемещения с помощью таких телепортационных врат?"

Ромуна немного завидовала, в то время как Зефи были неинтересны навыки перемещения.

'Я хочу кушать. Умм... Было бы восхитительно поесть вместе с Юрин. Приготовить мясо и накормить её им. Куоох. А ещё у меня будет бокал пива'.

Беллот и Хварен не нравилось охотиться, но они и не ненавидели это занятие.

Было довольно трудно поднять своё уровень, поэтому поохотиться с Виидом было бы очень эффективно.

Питон был переполнен боевым духом.

'Воины — это сила. Хотя он некромант, но... его мощь как скульптора не должна была ослабеть. В приобретении умения перемещения нет никакой пользы. Но так или иначе я хоть посмотрю, смогу ли я сквозь него пройти'.

Даже убийца Приправленный Краб, обладающим выдающейся наблюдательностью, не сомневался относительно этого портала.

'Кажется, он не использовал для него никакого предмета. Получается, это вид навыка. Я удивлён, но лишь потому, что увидел его в первый раз... Похоже, это связано с ваянием'.

Он хотел расспросить Виида об этом умении поподробнее, но тот сразу вошёл в портал. Не зная деталей, это могло оказаться чем-то плохим.

'Ожидать ли мне удара в затылок или чего-то подобного?'

Виид обладал высокой квалификацией.

Бог Войны и первый король Королевства Арпен.

Этого уже было достаточно, даже несмотря на его многочисленные титулы авантюриста.

'Если бы там было нечто плохое, он не вошёл бы туда первым'.

Питон и Приправленный Краб верили в его репутацию, в то время как остальные были преданы ему и наивны.

Они были такими типами людей, которые погрязали в кредитах.

Пейл вошёл в портал без малейших раздумий.

После входа в портал Пейл начал чувствовать что-то странное.

Когда его тело оказалось внутри, он начал быстро перемещаться сквозь десятки тысяч лучей света.

'Это что, не телепорт?'

Он мчался к какому-то определённо далёкому месту.

Спустя некоторое время он, испытывая головокружение, прошёл сквозь портал и был ошеломлён накатившим со всех сторон шумом.

"Подавить мятежников!"

"Всем рыцарям защищать Его Величество, даже если это будет означать смерть".

"Прорываемся! Прорываемся! Рыцари, врывайтесь в ряды врага с полной силой!"

Дворец Каллапик.

В Королевском Дворце неподалёку от города происходило сражение между рыцарями и мятежниками.

"Ч-что? Где это мы?"

Пейл запаниковал, когда огляделся. К счастью, Виид был прямо перед с ним.

"Виид-ним!"

"Умм. Ты быстро прибыл. Я так и полагал, что ты будешь первым".

"Да. Естественно, я самым первым следую за Виидом-нимом... но, что это такое? Где мы?"

"Это место, куда мы прибыли поохотиться".

"Поохотиться?"

Виид говорил уверенно, как опытный мошенник.

"Да, это охотничье угодье".

Дзынь!

Выживание в Каллапике.

Королевство Калайс в течение многих десятилетий страдало от засухи.

Из-за монстров, спустившихся с Горы Олт, королевство оказалось на грани кризиса.

Восстание дворян и уход на сражение с монстрами армии наполнили Замок Каллапик кровью.

Честь, силу и моральные нравы в этих землях уже похоронили.

Переживите это сражение.

Уровень сложности: А.

Награда: Боевой опыт и трофеи.

Ограничения квеста: Выжить.

Этот квест будет дан вам принудительно.

Возникновение квеста!

Это была просто охота, и всё же они получили боевой квест.

Виид ознакомился с текущей ситуацией ещё перед использованием Ваяния Времени, но у Пейла в голове всё перемешалось.

"Откуда этот внезапный квест...? И неужели существует замок под названием Каллапик?"

"Можно сказать, что он есть, а можно сказать, что его нет".

"Как это?"

"Если ты посмотришь в книгах по истории, то увидишь, что он был разрушен 780 лет назад".

"Но как мы оказались в Замке Каллапик?"

"Мы переместились в прошлое Каллапика".

"....."

Путешествие во времени!

Эти слова просто вломились в голову Пейла.

Боевой раб Виида сразу же поверил в это и, кроме того, почувствовал, что его ценят, раз пригласили в подобное приключение.

Вместо того, чтобы охотиться на монстров, Виид выбрал реальное приключение со своими товарищами, которым доверял. Но также возникло и много жалоб.

"Но почему вы не объяснили этого заранее?"

"Я не могу давать объяснения по поводу всего на свете. Я думал, что вы не отправитесь сюда, если я вступлю в долгие объяснения".

Виид ответил совершенно невозмутимо.

Использовать немного обмана в этом жестком мире не было грехом.

Людей, которые наивно верят всему, итак-итак ждёт огорчение!

"Кук!"

Пейл скривился, так как был поражён подобным ответом, но вскоре успокоил сам себя.

'Умм. В этом есть большой смысл. Я не могу обвинять Виида-нима, ведь я сам вошёл в портал, должным образом ничего не услышав'.

Он был переправлен на опасное поле битвы, но его разум вскоре успокоился. Даже если он будет страдать, он знал, что приключения Виида с большой вероятностью завершаются успехом.

"По сути, масштаб этого сражения действительно огромен".

"Это историческое кровавое сражение".

Виид и Пейл пристально смотрели на пылающие здания

замка.

Среди разрушенных зданий отчаянно боролись солдаты и рыцари.

"Мы будем бороться на стороне королевской семьи?"

"Как только они добьются большего успеха".

"Как только?"

"Для начала я посмотрю за развитием ситуации. Так или иначе мы просто должны выжить".

Абсолютно простой квест.

Паааах!

Портал раскрылся и появились Мейлон и Сурка.

"Ч... что это за место?"

"Замок Каллапик".

Мейлон последовала за боевым рабом, который был её возлюбленным, а Сурка просто безоглядно бросилась в портал.

Её лицо потемнело.

"Замок Каллапик? Он же зарегистрирован только в летописях".

Мейлон была телеведущей, и поэтому у неё были глубокие познания в истории Версальского Континента.

Пейл ощутил её настроение и пристально на неё посмотрел.

"Всё верно. Мы прибыли сюда посредством путешествия во времени".

"Кек! Тогда мы прибыли, чтобы умереть".

Мейлон проговорила это отчаянно, но вскоре ярко улыбнулась.

"Ага! Это будет передано по телевидению!"

В теледебатах, связанных с Гильдией Гермес она, как ведущая, должна была поддерживать свой нейтралитет. Однако на этот раз она могла участвовать лично.

Перед тем, как оглянуться на Виида, Сурка поглядела на борющихся солдат.

"Мы должны отправить шёпот остальным?"

"Да".

"Я поговорю с ними в чате группы".

- Сурка: Уах, это действительно хорошее охотничье угодье.

Слова Сурки передавались остальным товарищам через продолжающий работать портал времени.

- Хварен: Неужели и вправду настолько хорошо?

- Сурка: Оно совершенно удивительно! Унни, монстры здесь таскают драгоценности. А доспехи и мечи некоторых рыцарей инкрустированы драгоценными камнями.

- Беллот: Бороться с ними будет немного утомительно.

- Сурка: Это прямо рай с красивыми мужчинами. Внешний вид рыцарей потрясающ.

- Ирен: Грозные монстры — это немного...

- Сурка: Здесь есть великие здания.

Беллот, Хварен, Ирен, Ромуна и Зефи были приманены преимуществами, и, наконец, последними появились Приправленный Краб и Питон.

"Кеек, где мы?"

Сурка громко ответила на вопрос Беллот.

"Замок Каллапик!"

"Что мы здесь делаем?"

"Вступаем в ужасную битву!"

Методы мошенничества и обмана Виида продолжали совершенствоваться!

Лицо Виида приобрело торжественный вид.

"Вернитесь в мир, в котором раньше жили. Это тёмное место. Это грязная и продажная земля. Помогите распространить здесь законы тьмы. Поднятие Нежити!"

Виид поднял из трупов нежить.

Появилась примерно равная смесь из рыцарей-скелетов, дуллаханов и рыцарей смерти.

"Присягаем, как бессмертные воины. Мы обещаем быть преданными тому, кто возвратил нас из смерти".

Рыцари смерти в едином порыве преклонили колени.

"Остановите врагов".

Для возглавления нежити Виид вызвал Ван Хока и Торидо.

Его товарищи поначалу немного смущались, но вскоре тоже вступили в битву каждый своим собственным методом.

Они достали своё оружие и начали убивать мятежных рыцарей.

Стрелы из лука Пейла сразу полетели в мятежников-дворян, в то время как Мейлон запрыгнула на здание и пускала свои стрелы оттуда.

"Область Огня!"

Ромуна использовала широкомасштабную магию огня.

Ни один из набегающих солдат не мог до них добраться.

Капитан рыцарей замка Каллапик приблизился к ним со своими войсками.

"Злоумышленники! Вы из бунтовщиков?"

Пейл стремительно поклонился и сказал.

"Мы приехали сюда, чтобы помочь".

"Вашим словам нет веры, так как вы сделали нежить из трупов рыцарей, присягавших королевской семье!"

"Это Виид-ним..."

"Некромантия полностью запрещена на этом континенте. Не пытайтесь найти оправдания тем злобным ритуалам, которые вы вытворяете с телами!"

Товарищи Виида тут же повернули к нему свои головы. В их глазах читался вопрос.

"С этим ничего не поделаешь, так как это очередной недостаток некромантов. Но есть способ его сгладить".

Виид слегка улыбнулся и передал им скульптуру.

"Скульптура Его Величества. Я всегда восхищался им".

"Хеок".

"Это...".

Прекрасная скульптура, которую он сваял заранее!

Снизу скульптуры были прилеплены три серебряных монеты.

Взятки часто являлись ключом к смягчению какого-нибудь недовольного члена общества!

Однако лидер рыцарей бросил скульптуру на землю.

"Эта страна находится в руинах, и скульптура нам не поможет! Все вы должны быть помещены в тюрьму".

План с подкупом 3-мя серебряными монетами потерпел неудачу, поэтому лица его товарищей помрачнели ещё больше.

"Не волнуйтесь. Решение есть".

Виид подобрал свои 3 серебряных монеты и проговорил заклинание.

"Взрыв трупа!"

Куа куа куа куанг!

Земля вблизи лидера рыцарей немедленно взорвалась.

Лидер рыцарей Такен погиб.
Враждебность Королевства Калайс увеличилась на 100.

"Хееок!"

Пейл и Зефи подпрыгнули от внезапного взрыва.

"Похоже, так мы сможем решить эту проблему. Атакуйте".

Виид приказал нежити нападать на войска Замка Каллапик. После этого он обратился к своим товарищам.

"Я чувствовал подобное, когда проходил квест пустыни. Мы переместились в прошлое благодаря Ваянию Перемещения Во Времени. Это не наш первоначальный мир, поэтому всё, что мы увидим, исчезнет сразу после окончания нашего приключения".

"Ага".

Ромуна всё поняла и кивнула.

Жители Королевства Арпен и Империи Хэйвен в их время продолжали рожать и воспитывать детей.

Он был таким человеком, который часто смотрел на лица собеседников, говоря о приключениях.

"Кажется, сейчас вы все подумали о продолжительности своей жизни".

"Да, верно".

"Я чувствую себя немного опустошённой".

Беллот ворчала, но не забывала выполнять свою работу.

Рыцари смерти окружали и нападали на войска мятежников и защитников замка.

"Цепной Удар, Земная Волна!"

"Ехт, Взрывающаяся Стрела!"

Пейл и Мейлон пускали стрелы во врагов.

Эффектные заклинания Ромуны и удары Сурки!

"Йяп, Сокрушающий Кулак!"

Кулак Сурки увеличился более чем в дюжину раз и отшвырнул рыцаря, противостоящего рыцарям смерти.

"Мне нравится эта схватка".

Питон бросился на врагов со своим двуручным мечом, а Приправленный Краб в это время мгновенно исчез.

Каждый раз, когда он где-нибудь появлялся, там исчезал один рыцарь-командующий.

Ирен лечила своих товарищей святой магией, а иногда даже излечивала рыцарей, борющихся с нежитью.

"Спасибо, священник-ним!"

"Всегда пожалуйста".

Виид командовал нежитью, одновременно пуская стрелы.

Это была правда жизни, что некроманты становились никчёмными, присоединяясь к группам.

Некроманты были армией в одном человеке, поэтому они не

могли хорошо работать с другими игроками.

Чтобы преодолеть этот недостаток, он бросился в самую гущу поля боя.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Замок Эвалук в области Каламор.

Это была область, которой управляла Дайна, поэтому мятежники её не тронули.

"У нас чистые улицы и здания. А всё благодаря Лорду-ним".

"Неужели я хотел уйти из Королевства Каламор? Почему? Ведь всё стало лучше после того, как появилась наша Лорд-ним. Я уже не желаю искать что-либо лучше".

"Наш замок стал центром торговли, туризма и производства. Население замка увеличилось благодаря приходящим сюда людям, а дети прекратили плакать".

Жители Замка Эвалук хвалили руководство Дайны.

У здешних игроков также не было жалоб.

"Я волновался, когда появилась лорд Дайна-ним".

"Да уж, волноваться обо всем подряд действительно бессмысленно".

Лорды Гильдии Гермес были известны тем, что зажимали игроков до невыносимой степени.

Но как только была назначена Дайна, она изменила налоговую ставку и отменила большую часть запретов в охотничьих угодьях и квестах.

Исключая обязательный налог для Гильдии Гермес, с жителей взималась самая минимальная ставка.

Город также создал свои собственные фонды для управления бизнесом.

"Лорд-ним, это щекотливая ситуация".

"Гильдия Гермес не давала мне инструкций насчёт того, как управлять. Я действую в рамках правил гильдии".

Среди игроков Гильдии Гермес были недовольные, но вскоре жалобы прекратились.

Ходили слухи о дружбе Дайны с Лафеем и Дариусом.

Даже когда на Центральном Континенте появились мятежники, Замок Эвалук продолжал развиваться и теперь обладал наибольшим населением и экономической мощью.

Во время ежедневного патрулирования улиц по нескольку раз за день, Дайна подружилась с жителями.

"Лорд-ним, эта трава для вас. Я подумывал подарить цветы, но тра́вы мне нравятся больше..."

"Да, спасибо. Она прекрасна".

Дайна начала жевать траву и звонко рассмеялась.

"После еды мне также понадобится немного женьшеня... хрум хрум".

Она носила тёмную одежду, чтобы не смущать людей и игроков.

"У нас несчастный случай!"

"Там серьёзно раненый человек".

Один из жителей был сбит фургоном и был серьёзно ранен.

Дайна немедленно прибежала и протянула к нему свою руку.

"Я спасу его. Абсолютное Восстановление!"

Она словно священник использовала продвинутое святое заклинание!

Также она присоединялась к охотничьим отрядам,

сосредоточенным вокруг Замка Эвалук.

Она приходила в места, где люди отставляли заявки на отправление в охотничьи угодья.

"Вы хотите отправиться на охоту?"

"Нужен ещё один человек... Мы ждём уже долгое время. Ищем игрока 400-го уровня".

"Я хочу".

"Значит, вы хотите пойти с нами?"

"Да, я пойду".

"Но нам нужен воин. Судя по вашей ленте и серёжкам, вы походите на шамана, неужели вы можете сражаться в ближнем бою?"

Дайна слегка кивнула. Она не была представительницей боевой профессией, но это не имело значения.

"Да, могу".

"Прежде всего, каким оружием вы пользуетесь?"

"Мечом, копьём, топором, луком, молотом, серпом, цепями, верёвками и киркой".

"Ах... я понял. Вы можете справиться практически со всем".

"Всё потому, что оружие — это моё хобби".

"Священник в моей группе не очень квалифицирован, поэтому вам придётся быть осторожной относительно уровня своего здоровья".

"Я могу использовать лечебную магию".

"Действительно? Тогда вы нам идеально подходите".

Шаман, который мог делать что угодно!

Если бы это было не так, то шаману высокого уровня никогда не получилось бы вступить в группу.

Дайна развлекалась в подземельях, когда ей становилось скучно, поэтому уровни мастерства её навыков были очень высоки, и кроме того она изучила множество техник.

От обезвреживания ловушек до благословений, проклятий и выслеживания монстров. Каждый раз, когда Дайна вступала в группу, охота проходила очень быстро.

Она заменяла любые недостающие профессии, и члены группы порой просто шли за ней следом.

"Вы когда-нибудь охотились с Лордом-ним?"

"Нет. А что, это действительно так хорошо, как говорят?"

"Слухи даже преуменьшены. Мы просто доверились ей и оставили всё на неё. Она позаботилась обо всём сама".

Когда Дайне становилось скучно, она не только ходила в подземелья, но также посещала города.

Популярность Замка Эвалук возросла, и он стал финансово-эффективным благодаря тому, что игроки, живущие в нём, выросли.

Её слава не была наивысшей, но была явно выше, чем у остальных, среди местных жителей.

Репутация Дайны была высока по всей области Каламор.

После собрания лидеров Гильдия Гермес сделала ей официальное предложение.

"Почему бы вам не расширить свои владения?"

"Насколько?"

"Вокруг Замка Эвалук находится семь замков в плачевном состоянии. Их лорды не справились с возложенными обязанностями, поэтому... пожалуйста, возьмите эти области под свой контроль".

"Да, понимаю".

Территория Дайны продолжала расти и достигла приблизительно 1/5 от всей области Каламор.

Благодаря обмену технологиями, а также культуре и производству, Замок Эвалук увеличивал своё влияние словно чёрная дыра.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Продавец Комул из Торговой компании Манауэ! Таща за собой свой ручной фургон, он вошёл в Замок Эвалук.

"Подходите, подходите. Продаю сушёную рыбу!"

"Пожалуйста, входите. Зайдите и взгляните. Приобретите себе дешёвые хрустальные шары для заклинаний и просмотра видео".

"Продаю змеиную кожу, панцири насекомых и различную древесину. Сами убедитесь, насколько они ценны".

Просторная планировка Замка Эвалук была раем для торговцев!

Они сидели на земле или стояли на фургонах, и активно продавали свой товар.

'Хмм. Одна треть из всех этих торговцев работают здесь на полной занятости'.

Комул проанализировал игроков своим острым взглядом.

У торговцев, избегающих сражений, животы и подбородки постоянно становились всё толще и толще.

'В среднем, здешние игроки продают множество товаров... Экономика здесь выглядит прочной. Экономика развивается за счёт малой торговли'.

Комул был уроженцем Королевства Арпен.

Он начал играть в Королевскую Дорогу достаточно поздно, но всё равно успел застать начальный период развития Королевства Арпен.

'Манауэ-ним сказал, что независимо от того, сколько это будет стоить, я должен найти наилучшее место для торговли'.

Для торговца было невозможно монополизировать всю торговлю товарами в королевстве.

Для хорошей экономики жителям и обычным игрокам было важно перемещать товары между небольшими деревнями и городами.

Чтобы производить большие объёмы кожаной продукции и оружия, необходимо было поставлять связанные с ними материалы.

Чем быстрее игроки и местные жители получали предметы ежедневного потребления, тем лучше было экономическое развитие.

Это играло меньшую роль, если рассматривать только одну деревню. Но беря в расчёт масштабы целого королевства, торговля очень сильно зависела от таких факторов как производство, спрос и развитие игроков.

'Замок Эвалук очень энергичен'.

Комул продал все загруженные в его фургон маринованные фрукты всего за 10 минут.

'Это рекордная скорость для продажи подобного товара'.

Торговая компания Манауэ послала своих тайных торговцев в каждый город Империи Хэйвен.

От низкоуровневых до высокоуровневых игроков — все они продавали ходовые товары и собирали информацию.

Было вполне возможно статистически проанализировать степень потребления города, его технологии, уровень местных игроков и удовлетворённость населения.

'Замок Эвалук. Для него потребуется разработать долгосрочную стратегию'.

От Замка Эвалук Комул отправился в Субейн.

Агенты Торговой компании Манауэ быстро распространялись по всему Центральному Континенту.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Союн пила чай в своей комнате во Дворце Земли.

Скульптура звезды Жены и Ребёнка сияла сквозь её окно. Луна была прекрасна, но не так сильно, как скульптура Жены и Ребёнка, парящая в небе.

'Надеюсь, в будущем появится скульптура счастливой семьи'.

Она задалась вопросом, мог ли существовать больший подарок, чем этот. Союн ещё немного полюбовалась видом из окна, прежде чем возвратиться к своему столу.

- Анализ экономической мощи городов Центрального Континента.

- Миграция населения в империи.

- Главные охотничьи области и квесты Гильдии Гермес, позволяющие любому свободному торговцу получить шанс заработать большие деньги. Волнующе азартные сделки!

Удовлетворение от торговой сделки на сотни тысяч золотых было намного выше, нежели от охоты на монстров.

"Я не могу опоздать".

Крупное тело Манауэ перешло на бег. В этом мире был только один человек, которого он уважал.

Виид!

'Прежде чем его встретить, я был лишь обычным торговцем, любящим деньги'.

Виид научил его работе с деньгами.

Манауэ превратился в эксперта, который мог, посмотрев на клиента, придумать три-четыре способа получить с него деньги.

Тот великий момент, когда он встретил Виида, позволил ему стать таким торговцем, каким он являлся на сегодняшний день.

'Я почти опаздываю на встречу. Этого никак не должно произойти'.

Манауэ вбежал во дворец и вежливо поприветствовал Союн.

"Я получил... Хееоп! Я получил от вас сообщение".

"Простите за беспокойство, Манауэ-ним. Есть кое-что, чем я должна заняться немедленно, но сама я пойти не могу".

"Для меня честь, что вы подумали обо мне. Я сделаю всё, что в моих силах".

Глаза Манауэ начинали лучиться светом, когда он неотрывно смотрел на Союн.

Он завидовал Виду и считал присутствие Союн в Королевстве Арпен чем-то по-настоящему поразительным.

"Мне необходимо кое-что купить в области Туллен. Сможет ли Торговая компания Манауэ купить это?"

"Да, разумеется".

"Тогда, пожалуйста, купите там железной руды на 100,000 золотых. Я перешлю вам необходимые средства из бюджета королевства".

"Я всё сделаю".

Манауэ ничего больше не сказал, но подумал, что это странно.

'Нечто подобное... 100,000 золотых — это большая сумма денег. Кроме того, закупить железную руду в области Туллен и переправить её в Королевство Арпен будет сложной задачей. К

тому же север не испытывает недостатка в железной руде'.

Но это было только началом просьбы Союн.

"Пожалуйста, продайте эту железную руду в области Риттен. Её стоимость там на 13% выше, поэтому сделка окажется прибыльной".

"Да, очень хорошо. Тем более торговцы от совершения сделок получают 17%".

"А можно ли закупить ячмень в Замке Ормал и продать его в области Градиан?"

"Между ними существует торговый путь, так что это будет легко".

"Разница в курсе составляет 5%. Я выделю на это 530,000 золотых".

"Я проведу эту сделку".

По мере того, как Манауэ записывал её пожелания, у него становилось всё больше вопросов. Поначалу он колебался, но вскоре всё же спросил.

"Но какова цель этих сделок? Если вы хотите получить прибыль, тогда лучше изменить местоположения продаж. Железную руду лучше продать в кузницы в соседнем Сомрене".

"Это делается ради того, чтобы вмешаться в дела Империи Хэйвен".

"А?"

"Этими сделками я хочу помешать тому, чтобы товары доставлялись туда, где они необходимы. С виду это нормальные соглашения, но они подорвут производство, и тем самым причинят экономике небольшой вред".

Союн говорила с решительным видом, но даже так она оставалась красивой.

'Так вот в чём смысл'.

Манауэ получал деньги, провозя контрабанду, но он думал только о себе.

Экономику Центрального Континента поддерживала очень сложная и эффективная система.

Помещение маленькой булавки в один из винтиков вызвало бы огромные разрушения.

Теперь, когда Манауэ задумался об этом, многие вещи сложились в картину у него в голове.

'Продажа железной руды в области Риттен вызовет временный дефицит в тех областях, где железная руда действительно необходима. Торговцы, конечно, смогут привезти её в Сомрен позже. Однако спрос увеличится, и её цена возрастёт'.

От увеличения количества сделок и из-за дополнительной стоимости доставки цена обязательно бы возросла.

В долгосрочной перспективе это оказало бы негативное воздействие на государственную мощь Империи Хэйвен.

'Кроме того, мы заработаем на этом много денег... Нанесение вреда подобным образом... Это хитрый метод, поэтому его сложно заметить'.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Рыцари смерти, рыцари смерти, рыцари смерти, рыцари смерти!

Виид призывал нежить в Замке Каллапик. Мятежников и защитников, борющихся за королевство, было бесконечно много.

"Убить рыцарей будет не так уж легко!"

Прокричала Ромуна, на что Виид радушно прокричал ей в ответ.

"Просто думай о них как о предстоящей добыче от охоты".

"Здесь выше сложность!"

"Мы справимся".

"Да, но..."

"Просто сохраняй расположение духа. По сути, нам представилась редкая возможность".

Ромуна восстановила свою ману и использовала заклинание огня широкого радиуса действия.

Её атака разрушала здания и сжигала врагов!

Это было круто, но после этого ей приходилось тратить одну минуту на отдых из-за свойственного магам израсходования маны.

"Ирен, благослови меня".

"Хорошо, сейчас. Благословение Разума!"

Это благословение временно увеличивало Мудрость и количество маны.

Ромуна раскрыла книгу заклинаний и прочла одно из них.

"Горячее пламя, восстань, небеса, пролейтесь на землю огненным дождём".

Ей потребовалось четыре минуты на то, чтобы прочесть заклинание, уставившись в книгу заклинаний.

"Великий Огненный Шторм!"

Был затронут участок в сотни метров, и огонь там взлетел от земли к небу. И с небес тоже полился огонь.

Высшая магия, которая не делала различий между мятежниками и защитниками!

"Здесь сражается куча народу".

Питон был воином и прорывался сквозь врагов вместе с Суркой, иногда возвращаясь с ней назад для передышки. А Зефи

между тем везде следовал за Виидом.

Пейл и Мейлон пускали стрелы словно машины.

"Взрыв Трупа, Взрыв Трупа, Взрыв Трупа!"

Каждый раз, когда взорвалось тело, Виид получал мастерство и опыт.

Его злодеяния на поле битвы этим не ограничивались, так как тела, взрывавшиеся повсюду, наносили ущерб всем войскам противника.

Приправленный Краб спокойно охотился на командующих, в то время как действия Хварен выделялись над всем остальным.

Сначала Приправленный Краб удивился, увидев, что Хварен входит в расположение противника.

"Что ты делаешь?"

"Просто будь рядом".

"Ты хочешь, чтобы я тебя защищал?"

"Нет. Убивай всех врагов, которые будут сюда сходиться".

Юбка Хварен заколыхалась, когда та начала танцевать посреди поля битвы.

Красивые движения приковали к ней взгляды вражеских рыцарей и командующих и те потеряли над собой контроль.

Приправленный Краб с лёгкостью устранял всех зачарованных командующих.

Ттарараng!

Беллот сидела на груде камней и играла на своей арфе.

Товарищи Виида, после прибытия в Замок Каллапик опасающиеся гибели, смирились с его обманом.

Вокруг них везде была еда.

Виид взмахнул Жезлом Падшего Святого.

'Я без разбора избавляюсь от врагов. Поле боя с бесконечным количеством врагов является прекрасным местом для некроманта'.

Когда наступил вечер сражение было закончено, и группа Виида устроилась на отдых.

"Ух... Всё закончилось".

Сурка присела на землю.

Пейл и Мейлон ходили по полю битвы, собирая выпущенные стрелы.

Они могли стрелять магической энергией даже без стрел, но тогда у них расходовалась мана.

"Собери их".

- Понял, Хозяин.

Виид вызвал элементаля ветра, чтобы помочь в сборе стрел.

Конечно, главной его целью было получить наряду со стрелами разнообразные трофеи.

"Ухаах".

Вспотевшая Хварен очаровательно потянулась, разведя руки в стороны. Настоящая знаменитость!

Она жила в мире, отличающемся от мира простых людей, поэтому привыкла не ложиться спать всю ночь. Беллот также закончила битву с радостным выражением.

"Сейчас я чувствую себя более живой, унни".

"Да, у меня возникло такое же чувство, ведь охота была трудной. Мы следовали за Виидом".

"Что ж, всё закончилось хорошо".

Разводя костёр, Виид проверил статус своих товарищей.

"Что вы делаете?"

"Готовлю".

"Ничего себе. А что вы готовите?"

"Так, ничего особенного".

Из рюкзака Виида появилось значительное количество ингредиентов.

Он пожарил стейк со специальным соусом и сделал суп из морепродуктов, используя свои продвинутые навыки в кулинарии. Одними только запахом и цветом они уже походили на дорогие пищевые ингредиенты 1-го и 2-го сорта. Питон рассмеялся, подумав о блюдах из большого количества восхитительных продуктов.

"Как и ожидалось от первого мастера".

У Зефи и Пейла закружились головы, ведь они знали характер Виида.

"Что-то не так. Он же только освоил ваяние".

"Я предчувствую нечто жуткое".

"Я ощущаю большее беспокойство, чем тогда, когда только прибыл в Замок Каллапик".

Так или иначе, стряпня Виида мгновенно исчезла в их ртах.

Около 30 порций стремительно оказались в желудках его товарищей.

Ирен и Беллот со счастливыми лицами работали ложками быстрее остальных.

"Кулинария Виида-нима. Теперь я снова могу жить".

Хварен схватила большую кость с мясом.

Виид рассмеялся, когда в скором времени еда исчезла.

"Готовьтесь к бою".

"А? Сражение ведь закончено".

Сказала ему Мейлон.

"Разве вы не знаете историю Каллапика?"

"А что там?"

Мейлон знала историю Версальского Континента.

Хотя в исторических документах были некоторые различия, об этом месте говорили, как о наихудшем поле битвы.

"Борьба с дворянами продлится неделю. Нападения продолжатся и по ночам, но королевские стражники с большим трудом защитят замок. Знать наконец будет повержена и наступит мир. А после этого нападут монстры".

"Н-неужели всё так?"

"Да. Этот квест не закончится так легко".

Сверхурочная работа и плохое обращение.

Они не были удивлены.

Учитывая количество мятежников-дворян, они догадывались, что это не закончится всего лишь одним сражением.

В среднем, уровень рыцарей был около 350-го.

По-отдельности эти люди были слабы, но слаженная атака подразделений рыцарей и магов была опасна.

Кроме того, командующие имели 450-е уровни.

Они обладали способностью улучшать моральный дух и умения подконтрольных им войск.

Чтобы уничтожить их, Питону и Приправленному Крабу приходилось старательно трудиться.

Мейлон с любопытством спросила.

"Но Виид-ним устранил Церковь Эмбиню. Она была разрушена в прошлом и полностью исчезла в будущем. Так ведь?"

"Да, всё так".

"Но если мы устраним здесь этих воинов, не будет ли будущее Версальского Континентального изменено?"

Глаза Мейлон светились словно фонари.

Хварен, Беллот и Зефи не интересовались историей, но остальные также заинтересовались результатами битвы.

Виид объяснил им, моя посуду.

"Ваяние Времени. Очень опасно возвращаться и изменять историю при помощи Ваяния Перемещения Во Времени. Я не знаю, какие изменения произойдут в будущем. Но нет никаких причин волноваться о конкретно этом квесте".

"Почему?"

"К концу сражения эту область поразит землетрясение".

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Дворец Каллапик!

Товарищи Виида помнили одну простую вещь.

Если они не атакуют первыми, то атакуют их самих. А если враги станут нежитью, то они оставят их в покое.

Рано или поздно все здесь стали бы нежитью.

"Куееек!"

"Моя голова!"

"Сьюонг сьюонг сьюонг сьюонг сьюонг сьюонг!"

Вокруг пускали слюни зомби и несли свои головы дуллаханы.

Ван Хок повёл рыцарей смерти в бой против рыцарей.

"Нежить сильна".

"Ван Хок был командующим Тёмной Армией".

"Предводитель нежити... я скажу тебе своё имя. Я рыцарь Крегер".

"Крегер, скоро ты станешь моим новым подчинённым".

Виид не сосредотачивал внимания на нежити, а изучал поле битвы.

Многочисленные войска собрались в Замке Каллапик.

Мятежники из благородных семей и преданные королевской семье жители королевства.

Обе стороны боролись в Замке Каллапик, и сражение происходило как днём, так и ночью.

"Поднимитесь. Откройте глаза, призраки, которые никогда не спят. Оживите и отомстите тем, кто вас убил! Поднятие Нежити".

Виид вызвал нежить-призраков.

Для производства бесчисленного числа зомби, скелетов и вурдалаков он использовал 1-й уровень заклинания. А сейчас он использовал в области, где боролись рыцари и дворяне, заклинание вызова нежити 2-го уровня.

"Н-некромант!"

"Как ты посмел показаться на глаза на нашем поле битвы!"

Армия мятежников была сформирована из дворян различных областей королевства.

В местах, где они боролись, произошли нападения нежити.

Поскольку уровень заклинания повысился, можно было призывать более различные типы нежити, а их здоровье и боевая мощь увеличились.

Качество трупов было не таким хорошим, как в крепости великанов, но зато и потребление маны на вызов нежити снизилось.

"Куееек!"

"Невероятно... Зомби!"

"Призраки. Их глаза полыхают. Священник!"

Умение Вызова Нежити Виида быстро росло.

И хотя это был лишь 1-й средний уровень, его мастерство улучшало качество, а не количество нежити.

"Прочные Кости, Зловонный Ветер".

Магии усиления и магии проклятия также хватало для повышения мастерства.

Даже при том, что уровень этих навыков был низким, вокруг было много врагов, поэтому сейчас можно было неплохо поднабраться опыта. Сурка и Питон решили поболтать.

"Думаю, я привык к этому".

"Точно. Я тоже чувствую, что приспособилась".

На третий день Виид принял важное решение.

"Ударим по мятежникам".

Мейлон запуталась и спросила.

"А разве мы не боремся с ними прямо сейчас?"

"Мы должны захватить вражескую базу".

"Подобное дело..."

В глазах Мейлон появилось удивление. Она была очень сильной, поскольку являлась телеведущей, но сражение сразу с двумя армиями не выпускало её из напряжения.

Были ли это дворяне или же солдаты королевства — она должна была сражаться с любым врагом!

Сурка приободрилась.

"Уах. Как интересно!"

Питон рассмеялся, воткнув свой двуручный меч в землю.

"Я голосую за. Нынешнее сражение довольно утомительно".

Решение об ударе по большей части врагов!

"Ван Хок, ты должен расчистить путь".

"Понял, Хозяин".

"Позаботься о рыцарях и атакуй подразделения лучников и магов. А также мешай сбежать командующим".

"Это всё, что я должен сделать?"

"Да. Надеюсь, ты справишься".

Огромный груз на плечах Ван Хока!

После того как рыцари смерти напали на большую часть мятежников-дворян, Виид вызвал призраков и побежал вперёд вместе со своими товарищами.

Ван Хок держал строй со своими рыцарями смерти.

Вызов Нежити Виида находился на 2-м среднем уровне, а экипировка Бархана сделала его ещё эффективнее.

Рыцари смерти одолели рыцарей врага.

"Защитное построение. Защитное построение!"

Рыцари-дворяне закрылись щитами тяжёлых пехотинцев.

"Прорыв!"

Ван Хок взмахнул своим мечом, и рыцари смерти бросились на врага своими телами.

Эта тактика была возможна потому, что они были нежитью.

Призраки вообще просто пролетали сквозь тела врагов.

В то время как рыцари смерти в первых рядах были разрушены, в обороне мятежников образовались разрывы.

"Умрите. Бессмертный Командующий Виид-ним подарил нам новую жизнь".

"Поклонитесь и поприветствуйте Бессмертного Командующего!"

"Великую армию Виида не остановить!"

Рыцари смерти, облачённые в доспехи, атакуя, говорили неестественными голосами.

Виид, держащийся прямо позади призраков, произносил заклинания.

"Поднятие Нежити, Взрыв Трупа!"

Трупы немедленно поднимались, а некоторые из них взрывались, расчищая путь.

После применения Разрушения Скульптуры все очки Искусства были преобразованы в очки Мудрости, поэтому мощные взрывы крушили защитные формирования.

"Нападение!"

"Защитим Герцога Гроуса!"

Войска мятежников, борющиеся с дворцовой стражей, поспешили наперерез.

Рыцари смерти пробились в ряды противника, но враги наступали отовсюду.

"Пора. Сокрушим мятежников ради королевства!"

Дворцовая стража погналась за мятежниками.

"Хийах. В атаку, в атаку!"

"Питон-ним, это великолепно".

"Я чувствую себя так хорошо. Хийах, хийах!"

Рыцари смерти напали на Герцога Гроуса, являющегося командиром мятежников.

Виид со своими товарищами одолел окружающие войска и по узкому коридору в рядах противника проник глубоко в тыл.

"Гильотина пала".

Резкое наступление!

"Аааак!"

Лидер повстанцев Каллапика Герцог Гроус погиб.
Благодаря вашим боевым достижениям вы можете по своему усмотрению вложить два очка в любые характеристики.
Слава увеличилась на 690.

В крупномасштабном сражении вы добились огромных успехов!
Вы убили 10,000 врагов. Боевой дух и Упорство увеличились на 1.

Глава мятежников Герцог Гроус погиб и дворяне начали спасаться бегством.

"Преследуйте их".

Виид использовал нежить для заработка опыта.

Поскольку мятежники внезапно начали массово погибать, количество рыцарей смерти увеличилось до более чем 1,000.

Их было недостаточно, чтобы охватить всё поле битвы, но это была достаточная сила для борьбы против рыцарей.

"В бой".

Виид воспользовался преимуществами нежити и послал их в новое сражение.

Они боролись снова и снова.

Он поднимал нежить, а затем поднимал её вновь.

"Прорывайтесь вперёд. Ваши жизни принадлежат Хозяину. Сокрушайте врагов!"

На больших полях боя некроманты не скучали без дела.

Сильные подразделения нежити покрывали собой целые участки поля боя и начинали сражаться.

Рыцари смерти были ядром нападения и поддерживались подразделениями скелетов, в то время как призраки кусали убегающих врагов.

Вера уменьшилась на 2.
Удача уменьшилась на 3.

В этом сражении вы использовали для своих целей преимущества нежити.
Мудрость увеличилась на 1.

Виид чувствовал боль от падения своих характеристик, но их всё ещё было достаточно, чтобы не обращать на это пристального внимания.

"Зачистите здесь всё!"

В эту же ночь сражение подошло к концу.

В оригинальной истории сражение в Замке Каллапик продолжалось ещё несколько дней, но теперь результат был изменен.

После того как Герцог Гроус умер, силы дворян были бесповоротно подорваны.

Защитники замка понесли большие потери, но, так или иначе, победили.

"Ликуйте все!"

"Во славу Его Величества!"

"Мы одолели врага благодаря храбрости и надежде. Мятежи в королевстве скоро будут подавлены".

Однако радость защитников королевства продлилась лишь до полуночи.

Нежить.

Нежить больше не могла охотиться на мятежников и начала нападать на защитников королевства.

"Оxx... Это по-настоящему ужасно".

"Я сделаю пиццу со шпинатом".

"Пицца со шпинатом хороша. Нет... Я не про то!"

"И пикантный лимонный напиток в придачу".

"Я не против подобного".

Сурка попыталась возмутиться, но её быстро переубедили.

В этом путешествии с Виидом с помощью Ваяния Перемещения Во Времени им беспрерывно промывали мозги.

После их приключения все НПС здесь исчезли бы. Поэтому не было никакой необходимости беспокоиться о добре или зле.

"У меня заканчиваются стрелы".

"У меня они ещё есть в запасе. Я поделюсь".

"У Пейла-нима осталось не так уж и много".

"Всё в порядке. В моём сердце станет теплее, если я отдам их тебе. Хаха".

Пейл и Мейлон снимали на поле битвы романтическое видео, поэтому заботились об атмосфере.

В любом случае, сражаясь, все хотели выглядеть достойно.

Ирен использовала магию лечения, а Ромуна магию огня. Хварен танцевала, а Беллот играла на музыкальных инструментах.

"Ах... Движения моего тела расслабляют меня".

"Унни, это действительно здорово. Хочешь послушать новую песню, которую я сочинила?"

И только Приправленный Краб чувствовал себя немного обеспокоенным.

"Жизнь и смерть... Прожить долгую жизнь — это хорошо, а умереть молодым — это плохо. В конце этого приключения все эти жизни прервутся".

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Глава 2: Колебания общественных настроений

Центральный приёмный зал Замка Арен.

Дариус находился среди множества собравшихся здесь игроков Гильдии Гермес.

"Обычно он хорошо справляется с грязной работой, но на этот раз он напоролся на достойное сопротивление".

"Я просто счастливчик по сравнению с ним. В конце концов, его позор показали по всем телеканалам".

"Но Дариус всегда ценился лидерами, неужели он будет наказан?"

Игроки, собранные в приёмном зале, тихонько переговаривались друг с другом.

Элитное сообщество под названием Гильдия Гермес стремилось только к победе! Побеждённых военачальников открыто наказывали. У них отбирали территории и войска, а иногда даже изгоняли из гильдии.

"Смерть тысячи человек. Эту проблему нельзя спустить на тормозах, не повесив на кого-нибудь всю ответственность. Дариус ничем не лучше других".

"Действительно. Драка-ним с того дня так и не заходил в игру".

Будучи командующим севером Империи Хэйвен, он был на 10-м месте рейтинга.

Но после поражения в большом сражении с Королевством Арпен он был оштрафован и потерял большую часть сил.

"Это конец для Дариуса".

"Он не может похвастаться солидным происхождением или сильной поддержкой. Если гончую, не справившуюся с охотой,

отпустят, то дисциплина гильдии будет подорвана".

"Я не хочу видеть, как он высокомерно ходит по Королевству Розенхейм".

Официальное рассмотрение дела Дариуса было проведено на собрании лидеров гильдии, где также присутствовал Лафей.

"Катастрофа в Подземелье Молс. Вы были там лидером. Под вашим командованием никто не выжил, и вы не устранили вашу цель. Вашей целью было убийство Виида?"

"Да, всё так".

Дариус поклонился, понуро повесив плечи. Он проявлял покорный вид, отражающий его печаль и чувство ответственности.

"Но вы были настолько сосредоточены на Виде, что не заметили заранее приготовленную ловушку".

Лантан, один из лидеров гильдии, допрашивал его резким голосом.

"В результате сражения было убито 1,054 человека. Сравните эту цифру с потерями среди северных игроков, где погибло только 34 человека. Что касается расстановки сил, посредством телепередачи было подтверждено, что у северных игроков было меньшее количество людей. У вас есть что сказать по этому поводу?"

"Всё произошло потому, что я не знал о ловушке. Я не сознавал этого".

У Дариуса не было оправданий этому сражению.

"Как я мог без предварительной информации знать, было ли там 500 врагов или 1,000?"

"Вы были слишком заняты, убегая".

"Мы пытались выполнить задачу, будучи преследуемыми".

"Пытались? Какой смысл в том, что вы пытались, если в итоге

нет никакого результата?"

"Вы хотите сказать, что все игроки, участвовавшие в операции, являются дураками? Если это так, то неужели результаты хоть сколько-нибудь отличались бы, возглавь операцию кто-нибудь из вас?"

Поскольку Дариус опровергнул обвинения Лантана, в центральном приёмном зале воцарилась холодная атмосфера.

"Сложное решение".

"На этот раз мы действительно считали, что сможем избавиться от Виида".

Лафей и лидеры вступили в жестокие дебаты, высказывая свои мнения.

В их положении, избавиться от Дариуса не было большой проблемой. Однако мнения лидеров разделились.

"Эта операция определённо потерпела неудачу. По справедливости, мы не можем позволить ему остаться безнаказанным. Поэтому я предлагаю официальное наказание".

"Гильдию Гермес уже очень давно перестали считать непобедимой. Ловушка для поимки Виида подвела..."

"Основная проблема — это телетрансляция. 16%-е зрительские рейтинги. Более 200 миллионов человек увидели, как Гильдия Гермес снова потерпела неудачу".

"Все беспрестанно говорят об этом побоище. Чувствую, что я реально взорвусь, если услышу об этом снова".

"Мы проиграли слишком беспомощно. Кроме того, мы подбросили некроманту трупы игроков... Это же просто питательный материал для того, чтобы помочь ему качаться быстрее".

"Я просмотрел видео из подземелья. Они по всем стандартам паршиво сражались".

Игроки Гильдии Гермес не терпели ошибки других.

Среди них была жестокая конкуренция и уважительное обращение с победителями.

Это был главный секрет Гильдии Гермес, ставшей лучшей среди всех престижных гильдий.

После выслушивания мнений лидеров Лафей озвучил приговор.

"Дариус не удостоил Гильдию Гермес победой. На него налагается запрет на посещение охотничьих угодий класса А на два месяца, кроме того, налоги с Деревни Чеграм, которой он владеет, будут увеличены до 30%".

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Сердце Дариуса упало в тот момент, когда он услышал решение Лафея.

'Да уж. Неужели они никогда не прекратят получать только сладкое?'

В прошлом он оставил Королевство Розенхейм и присоединился к Гильдии Гермес, но с того времени так и не испытал к ней привязанности или преданности.

'Я не могу верить этим людям. Пришла пора отсюда уходить'.

По возвращении из Замка Арен Дариус тайно избавился от всех своих активов в Деревне Чеграм.

Во избежание слухов, такие объекты как здания, виноградники и сельхозугодия были проданы через аукцион.

Он воспользовался услугами посредника, поэтому скрыть на некоторое время свои действия оказалось нетрудно.

Гончий пёс Гильдии Гермес заработал множество активов, но ему пришлось продать их задёшево. Однако даже так это была огромная сумма.

Лафей и лидеры часто давали своей охотничьей собаке задачи, которые было трудно решить.

Распродажа активов заняла один-два дня, причём было распродано даже такое имущество как лошади и фургоны.

Тем же вечером Дариус по-быстрому добился интервью на КМС Медиа.

Среди игроков его дурная репутация была высока, но его народная популярность сильно отставала. Зрителям он стал известен как тот, кто был истреблён в Подземелье Молс.

"Мы уже в эфире?"

"Это не прямая трансляция, но её пустят в эфир через час, после небольшого редактирования. Обо всех сложных моментах будет сообщаться директору, который и принимает окончательные решения".

"Хорошо".

Дариус рассмеялся, выставляя свои белые зубы напоказ репортёру. Складывалось впечатление, будто его зубы были специально заточены, чтобы подражать вампиру.

"Мои слова будут переданы без искажений?"

"Да. И было бы неплохо, если бы вы прокомментировали сражение против Виида в Подземелье Молс".

"Конечно, я, несомненно, сделаю это, но... сначала я хотел бы сделать важное заявление".

"Вы можете говорить что угодно. Всё записывается".

Интервью проходило в мире Королевской Дороги.

Видеозапись транслировалась через встроенную записывающую систему.

Дариус озвучил расслабленно сидевшему репортёру шокирующее заявление.

"Гильдия Гермес прогнила".

"А?"

"Её лидеры бессовестны и некомпетентны".

Репортёр был озадачен.

"Ч-что вы сказали о...? Почему вы внезапно начали критиковать лидеров?"

Телеканал заранее составил примерное развитие этого интервью.

Но никто не думал, что человек, известный как охотничий пёс Гильдии Гермес, начнёт критиковать её.

"Лафей сделал меня козлом отпущения, чтобы скрыть свои собственные глупые приказы".

"Ах. В таком случае, вы стали жертвой".

"Как я могу нести ответственность за то, что попал в ловушку Виида в Подземелье Молс?"

"Верно".

Репортёр закивал.

Дариус, конечно, поторопился входить в подземелье с целой армией, но понять его, в принципе, было можно.

'Но нельзя делать вид, будто я пытаюсь оправдаться...'

Дариус громким голосом продолжил.

"В первую очередь, мы проиграли в информационной войне. И во-вторых, Лафей и лидеры приняли неверное решение. Если честно, в этом есть и моя вина, но неужели перемещение людей в место, о котором ничего неизвестно, не является главной ошибкой?"

"Да, я понимаю. Пожалуйста, продолжайте".

"Непобедимая Гильдия Гермес? Смешно. Когда они связываются с Виидом, они становятся лишь дешёвым дерьмом. Я

упорно сражался и погиб лишь ради того, чтобы меня превратили в козла отпущения. Действительно заблуждались именно те, кто высоко сидит и отдаёт приказы".

Репортёр сделал неоднозначный жест.

'Он очень резок. Но как мы это отредактируем?'

Он стал охотничьим псом, укусившим своего хозяина. Конечно, это было забавное зрелище, но возникало несколько проблем.

К тому же было неясно, выпустят ли это интервью в эфир.

'Мы можем использовать это как раскаяние. Необходимо будет приберечь бóльшую часть его слов для новостного выпуска'.

Если бы они поместили это видео в интернет, то смогли бы привлечь внимание большей аудитории.

Было множество игроков, которым нравилось видеть, как Гильдия Гермес терпит неудачи.

Плечи Дариуса опустились, как у жертвы.

"Гильдия Гермес не извлекает уроки из своих неудач. Смешно наблюдать, как Лафей раздаёт неверные команды, при этом управляя великой гильдией, которая продолжает терпеть неудачи. А Бадырей бездействует как кретин, и не принимает участия в охоте".

"....."

Глаза репортёра стали шире.

'Если он продолжит говорить в таком тоне, то эти новости вызовут большой волновой эффект'.

Безудержная речь Дариуса продолжалась.

"Я признаю таланты Лафея, которые он показывал в прошлом, когда только развивал Гильдию Гермес. Да. Таким образом он смог завоевать континент. Но у его способностей есть предел. И сейчас всё очень плохо".

"Да-да. Я думаю также".

Дариус продолжал поноси́ть Гильдию Гермес.

В течение ещё 10 минут репортёру было интересно, но потом он начал скучать.

"Репортёр-ним, а вы знаете, сколько грязных дел провернула Гильдия Гермес?"

"А? Да, конечно, они подверглись большой общественной критике".

"Это всё не то. Я имею в виду уродливые вещи, которые они проводили тайно. Так называемые сокрытые истины".

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Дариус раскрыл тёмные дела, скрываемые лидерами Гильдии Гермес.

Он либо проводил их лично, будучи охотничьим псом, либо самостоятельно собрал о них информацию. Ради удовлетворения своей жадности, лидеры часто посылали бандитов грабить торговцев на своих территориях.

"Моя работа заключалась в том, чтобы подмечать слабости влиятельных лордов внутри гильдии".

"Каковы были цели этой задачи?"

"Я распространял множество ложных слухов в пределах гильдии. Это должно было либо провоцировать поединки между определёнными людьми, либо заставлять торговцев уезжать в другие регионы".

"Должно быть, это было ударом по лордам".

"Именно. Лорды находятся на высоких положениях, поэтому для начала их необходимо приручить. В регионах некоторых лордов мы ослабляли экономическую мощь, что приводило к их смещению".

"Вы заходили настолько далеко?"

"Да. В частности, именно я привёл мятежников в город Бордеман".

"Мятежники..."

"Я возглавлял их войска. Я притворялся заслуживающим доверия человеком, в то время как мятежники переворачивали город вверх дном. Также я сражался с армией лорда".

Раскрывающиеся истины не вызывали радостных чувств.

"Дариус-ним, вы утверждаете, что эта тайная операция была проведена в целях перехвата управления городом?"

"Перехват управления? На деле это выглядело не так возвышенно. Я испытываю ужасные чувства, находясь на стороне этих лидеров".

"У вас есть какие-либо доказательства того, о чём вы говорите?"

"Конечно. У меня есть видео тех событий. Сцены сражений, а также получение приказов от Лафея — всё записано. Я передам их вам в конце интервью".

Дариус раскрыл 42 тайны, и КМС Медиа показала их все.

У этого интервью были феноменальные рейтинги, и множество сайтов, связанных с Королевской Дорогой, стали переполнены обсуждениями Гильдии Гермес.

- Они попались на горячем.

- Действительно отвратительные вещи. Я понятия не имел, что они настолько грязные.

- Я не знал. Они с самого начала были такими?

- Похоже, они избавляются от всех на политической арене. Они делают политику в Королевской Дороге.

- Гильдия Гермес может совершать так много всего из-за

своих масштабов.

- Недопустимо делать подобные вещи.

- Получается, была только одна сторона? Гильдия Гермес подвергнется сильному осуждению со стороны обычных игроков из-за того, что маскировалась под мятежников...

- Гильдия Гермес слишком разрослась, прямо как воздушный шар.

- Она слишком раздулась. Её нужно лопнуть.

- Давайте отправимся на свободный север. Я не знаю, когда могу стать их следующей целью.

Дариус улыбнулся, проверив реакцию интернет-пользователей.

Пабы на Центральном Континенте были переполнены шумом голосов недовольных членов Гильдии Гермес.

'Это будет достойным подарком от меня'.

Его цель состояла в том, чтобы становиться в Королевской Дороге более успешным и сильным.

С помощью Гильдии Гермес он попытался подняться на более высокую позицию, но в конечном счёте потерпел неудачу и упал.

'Я должен использовать возможности вместо того, чтобы ждать шансов. Я сам творец своего успеха'.

У Дариуса в голове был план.

Выставить Лафея и Гильдию Гермес в негативном свете, чтобы снизить их репутацию.

В процессе этого он заработал бы большую популярность и благодарность от игроков, и о нём бы хорошо отзывались при переезде в Королевство Арпен.

'Лорд Королевства Арпен... Некоторые игроки-лорды имеют там 200-й уровень. Пффт. Это смехотворный уровень. Но всё же

лучше получить там положение лорда, так как от этого будет много преимуществ'.

Дариус хотел переметнуться в Королевство Арпен, однако было ещё неизвестно, пойдёт ли всё согласно его плану.

- Но Дариус — тот, кто выглядит хуже всего.

- Охотничья собака — это всего лишь охотничья собака.

- Он сейчас кусает своего собственного хозяина.

- Он перекидывается то к одним, то к другим. Эти охотничьи псы не дают нам жить в мире. Он действительно является последним подонком Гильдии Гермес.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Скандал вокруг Гильдии Гермес, возникший из-за Дариуса!

Главы всех телестанций собрались в укромном месте.

"Директор Юун-ним, вы не собрали с выпуска высоких рейтингов? Это очень печально".

"Хух. У нас также было интервью с Дариусом, но на день позже, поэтому мы не добились сенсации".

"Но рейтинги... Это просто унизительно, что исключительные права на интервью были монополизированы КМС Медиа".

Юун Чанг-сун, новый директор телеканала СТС Медиа, подпустил в свой тон немного раздражения.

"КМС Медиа часто добывает сенсации".

"Они часто общаются с Виидом... Не пора ли нам наверстать упущенное?"

"Хох. Мы должны собрать побольше информации".

Юун Чанг-сун, ставший директором в возрасте лишь немногим моложе 50-ти лет, был молод по сравнению с остальными директорами.

Помимо КМС Медиа, здесь были собраны директора 12-ти информационных агентств.

"Единственный путь состоит в том, чтобы вернуться к основам телевещания — прямой трансляции".

"Прямая трансляция... Хорошо звучит".

"Всегда важно упорно трудиться".

Директора телеканалов посмеялись и стали ждать следующих его слов.

Они смогли пробиться наверх в напряжённой политике телестанций и достигнуть положения директоров.

Инициатором этой секретной встречи являлся Юун Чанг-сун.

Юун Чанг-сун посмотрел на них и заговорил.

"Важнейшей вещью является объект вещания. К Вииду имеется взрывной интерес. Как вы знаете, даже у простого ролика с его охотой всегда хорошие рейтинги".

"Точно".

Другие директора согласно закивали.

Они получили сведения о том, что Виид вернулся в прошлое, чтобы поохотиться.

'Действительно ли такой квест возможен?'

'Очередное приключение? Это может быть довольно интересным...'

'На приключениях Виида может произойти что угодно'.

Телестанции находились в процессе отправки подарков домой к Вииду.

Юун Чанг-сун знал об этом, но изображал неведение.

"Но у телестанций уже имеются некоторые материалы, которые можно использовать для получения высоких рейтингов".

"Какие материалы?"

"Из-за этого раскрытия секретов я узнал, что мой канал СТС Медиа собрал кучу информации о Гильдии Гермес. Верно ли это и для других телестанций?"

"Конечно. У нас есть некоторая довольно хорошая информация. Есть и кое-что крупное".

Хан Санг-гуй, директор онлайн-телеканала Королевский Паук, выразил интерес.

"До сих пор влияние Гильдии Гермес было... Честно говоря, я не хотел передавать эти материалы, так как рассчитывал сотрудничать с ними для некоторых передач. Но разве сейчас мы не должны выложить информацию, которую сдерживали?"

Юун Чанг-сун говорил с уверенным выражением лица.

Лица директоров стали задумчивыми.

'Все телестанции одновременно покажут истинную суть Гильдии Гермес'.

'Зрительские рейтинги будут высоки. Версальский Континент перевернётся вверх дном, однако нам не придётся волноваться по поводу их мести'.

'У Гильдии Гермес уже нет той силы, что была прежде. Неограниченная власть Центрального Континента также разрушается. Даже без учёта мятежников'.

Директора поняли, что это и была главная тема встречи.

Однако директор КР Ченэл покачал головой.

"Телестанции должны поддерживать нейтралитет в спорах между игроками. Разве мы не перестанем быть непредвзятыми, если будем использовать Гильдию Гермес для поднятия своих рейтингов?"

"Конечно, беспристрастность передаваемых данных всё ещё важна. Но если есть новости о Гильдии Гермес, разве мы не должны их сообщать?"

После слов Юун Чанг-суна директора́ начали их обдумывать.

"Мы не критикуем и не выставляем в невыгодном свете. Мы просто говорим правду".

"Мы не меняем своими новостями восприятие зрителей. Не думаю, что возврат к первоначальному способу подачи новостей — это нечто плохое".

Среди директоров возникло единомыслие.

Из-за неожиданной переменной по имени Дариус барьеры рухнули. Если бы телестанции начали сообщать о тёмных делах Гильдии Гермес, то это немедленно подняло бы огромную волну.

И если бы зрительские рейтинги взлетели, но они не смогли бы оседлать эту волну, то телестанции получили бы лишь немного меньше денег.

Им нужно было, как минимум, следовать позади остальных.

'Возражений не имеется. Тогда я начну'.

В этом и был секрет продвижения по карьерной лестнице.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

- Правда о Подземелье Дананг.

- Тайные убийцы.

- Принудительное отбирание сокровищ.

Под воздействием Дариуса и новостей от телестанций, информационные форумы Королевской Дороги загудели словно растревоженный улей.

"Я также являюсь жертвой Гильдии Гермес. У меня отняли ипподром, которым я владел".

"Они просто забрали его?"

"Да. Они сказали мне уходить. Если бы я отказался, они убили бы меня, поэтому у меня действительно не было никакого выбора".

Телестанции каждый день проводили интервью с жертвами. Параллельно с этим, каналы не забывали сообщать информацию, которую до этого держали при себе.

"Они пытались убить меня".

"Гильдия Гермес внезапно взяла под контроль вход в охотничье угодье для новичков и потребовала у меня заплатить за вход 5 золотых. Первоначально цена была в 1 золотой. Они убили меня, когда у меня не оказалось денег. Чтобы ходить в охотничьи угодья я должен был устроиться на подработку в городе".

"Игроки Гильдии Гермес реально богаты и сильны. Я всегда задавался вопросом о тех методах, которыми они раньше зарабатывали свои деньги. И теперь я получил ответ на так долго мучивший меня вопрос".

Трансляции поступков престижной гильдии стремительно множились.

Виида же эта ситуация совершенно не беспокоила, и он просто сосредоточился на охоте.

Сражение в Замке Каллапик, длящееся целую неделю!

После нанесения поражения толпе монстров группа без сил лежала на земле.

"Уах... Я не смогу сражаться даже под страхом смерти".

"Моя выносливость на самом дне. Это была бесконечная битва. Вторжение монстров привело к разрушению дворца".

"Фух... Это сражение. Я достиг своих пределов".

Товарищи Виида лежали, наблюдая, как тот принуждает нежить охотиться на монстров.

Одеяние Адского Монарха Бархана.

Это было кровавое одеяние со зловещей аурой, но носящий его человек орал на нежить, одновременно сражаясь.

Товарищи Виида были знакомы с этой ситуацией, но Питон был потрясён.

'Бог Войны силён'.

Он не прекращал бороться ни на минуту.

Питон признал блестящий стиль боя Виида в Замке Каллапик.

'Я устану даже от постоянного поедания вкусной еды. А он не устаёт от сражения'.

В сражениях у него не было мыслей. Он боролся до тех пор, пока ему позволяла это его выносливость.

Высочайший дух тяжёлой работы!

Скука и моральная усталость были для него просто роскошью.

Квест 'Выживание в Каллапике' был завершён.
Война в Королевстве Калайс наконец закончилась.
Безответственная королевская семья теперь находится в безопасности, но престиж короля упал, а жители страдают от голода.
Однако те, кто пережил эту битву, получат хорошее вознаграждение.

Вы доказали свою храбрость как воин.
Удача, Концентрация, Боевой дух и Сила увеличились на 2.
Слава увеличилась на 5,000.

После завершения сражения в Замке Каллапик общие характеристики повысились. И перед Виидом появилось ещё одно окно сообщения.

Зловещая аура окутала Дворец Каллапик.
Концентрация, Мудрость и Знание увеличились на 2, в то

время как Достоинство, Честь, Вера и Удача уменьшились на 2.
Максимальная мана увеличилась на 300.

Достижение Вызов Нежити!
Каждый день вы вызывали более 30,000 нежити.
Рассвет мертвецов!
Благодаря познанию смерти, здоровье нежити увеличилось на 5%.
Количество маны, необходимое для Вызова Нежити, снижается на 3%.

"Так или иначе, это хорошо".

Изменение характеристик.

Он продолжал получать достижения некроманта, становясь всё сильнее.

Он достиг 471-го уровня!

Характеристика Мудрости, в которой Виид испытывал больший недостаток, достигла 500 очков.

Текущее охотничье угодье было хорошим, но победа над Гильдией Гермес в Подземелье Молс дала ему в награду больше характеристик.

"Что ж, посмотрим на это".

Книга заклинаний, полученная с убийства мятежных магов!

Виид начал изучать заклинание.

Однажды магу Уодрену, любившему ветер, приснился сон.
"Что, если бы люди могли летать?"
С помощью магии полётов можно было бы путешествовать по всему континенту...

Книга заклинаний оказалась книгой с историей мага!

"Ахаам".

Виид зевнул, читая книгу.

В ней содержались отсылки к различным записям Королевской Дороги, но большинство сведений в книге заклинаний были бесполезны.

Там были отчёты о квестах и базовые заклинания.

Были отчёты о том, в каких гостиницах Уодрен спал и даже что он говорил красавицам на улицах.

Уодрен решился на отважный поступок.
"Я маг. Хотели бы вы полетать в небесах?"
"Прямо сейчас я занята".
"Вы сможете ощутить свободу неба. Увидеть мир свысока, почувствовать жар солнца и прохладу ветра".
"Даже если это так, мне всё равно. У меня есть парень, мистер".

Вы изучили заклинание Левитации.

Все товарищи Виида также изучили Левитацию.

Будучи магом, изучить Левитацию было нетрудно.

Для этого требовалось лишь 200 Знания и Мудрости.

Левитация была продвинутой магией полёта.

И всё же они смогли изучить её только дочитав до 16-й главы приключений Уодрена!

"Уах, так круто".

Виид и его товарищи смотрели на пролегающие под ними земли.

Здания Замка Каллапик были разрушены.

Тысячи нежити блуждали по всему бывшему полю битвы.

В их времени на этом месте находились руины крепости, разрушенной силами мятежников уже очень давно, а в остальном вокруг всё было пустынно. Теперь же не сохранилось ничего, кроме армии нежити Виида.

"Мы боролись в подобном месте..."

"Это было величественно, даже несмотря на то, что длилось очень долго. Главным образом я вижу внизу одну лишь нежить".

"После прохождения подобного что угодно будет казаться обычным сражением".

А затем...

Кукукукунг!

Земля задрожала, а затем провалилась.

Под расходящимися волнами скрылись останки зданий и исчезла вся нежить.

После жестокого боя, который они здесь провели, это было действительно приятное для группы зрелище.

'Вот оно. Теперь мне не нужно спускаться и сражаться'.

'Всё кончено... Это реальный конец'.

'Такое чувство, будто я 6 часов провёл в ванне. Это действительно круто'.

Виид почувствовал себя так, будто он ел мороженое в середине лета.

"Не хотите сходить на простенькую охоту?"

Сурка моментально вскрикнула.

"Нет!"

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Лучший портной континента Драго.

Он шил одежду из ткани и кожи, и у неё была чрезвычайно хорошая магическая защита.

"Пожалуйста, сделайте мне юбку".

"Хорошо... Ваша профессия — мечница? Если вы будете носить юбку, ваша защита станет ниже".

"Всё нормально. Пожалуйста, сделайте её покороче, и чтобы хорошо держалась!"

Драго также получал заказы от школьниц.

'Их требования...'

Были также заказы от поэтесс, которые имели тела модельной внешности.

"Я хочу платье. Вы сможете сделать мне его точно к дате моего выступления на следующей неделе?"

"Буду счастлив".

Иногда к нему также приходили крупные парни.

"Я хочу стильную униформу".

"Из каких материалов?"

"Из шкуры тигра".

"Эскиз из тигриных шкур..."

"Это было бы неплохо. Также будет хорошо сделать пальто".

"Меч... Ваше имя звучит примерно так?"

"Вы меня знаете? Меня зовут 240-й Меч".

Мечи были талисманами Королевства Арпен.

Мало кто из игроков не знал об их существовании.

"Они невежественные, но свирепые люди".

"Они застывают каждый раз, когда мимо них на площади проходит девушка. Это действительно удивительно".

"Мне жаль, что я не взял боевую профессию, так как сейчас я мог бы отправиться на охоту с ними. Разве с ними я не изучил бы множество всего? А так я простой маг".

Драго до сих пор работал в Море.

Хотя население и влияние Города Рассвета, Замка Вент и Крепости Варго росли, они всё ещё не дотягивали до Моры.

В городе он встречался с ювелирами, кузнецами и торговцами.

Драго жил обычной жизнью городского портного, питаясь восхитительной едой!

'Мне действительно не нравится квест на мастера-портного'.

Он уже подобрался к 13-й стадии квеста на мастера.

100,000 глаз кукол, 100,000 пуговиц, 100,000 стежков иглой, вязание 120-метрового ковра.

'Нет, портной что, реально должен выполнять квесты без каких-либо приключений, просто являющиеся каторжной работой? Скульптор, например, бегал по всему континенту...'

Драго вздохнул при этой мысли.

Среди местных портных у него не было ни одного конкурента, поэтому ему некому было пойти пожаловаться.

'Я хочу выполнить этот квест. Я...'

Ради получения квестов Драго посещал Гильдию Портных каждый день.

"Есть одна несчастная девушка. Она хочет сыграть свадьбу... Вы можете сделать для неё какой-нибудь наряд?"

Он должен был сделать подвенечное платье, но требования к нему были огромны!

Для этого подвенечного платья требовалась специальная нить.

'Неужели на этот раз будет приключение? Наконец-то... Если я подключу своих знакомых игроков, то смогу победить'.

Имя Драго было известно среди Культа Травяной Каши.

Многие игроки стали с ним близки, ведь он был портным с высокой производительностью и мог создавать сложные одеяния для магов и священников.

"Я из Торговой компании Манауэ. Вы искали благословенную нить?"

"Кха-кха... Я не совсем понял откуда вы, но мне нужна нить из рассветной росы и паутины паука та́ка".

"У меня она есть".

"Её мне нужно не в количестве одной штуки. Выполнить мой квест будет не так просто".

"Я принёс три штуки. Цена немного высока, так как до неё трудно добраться".

"Хут. Вы шутите..."

"Если вы купите все три, я дам вам 10%-ю скидку".

Нить, необходимая для квеста на мастера-портного, могла быть просто куплена.

'Это отличается от ваяния, поэтому я должен любить свою профессию. Но почему этого не происходит? Квесты настолько просты, что я не могу хвастаться ими перед остальными'.

Драго устал от свадеб и кропотливой работы. В то время как он шил очередной заказанный наряд, дверь его магазина открыла молодая девушка, и заговорила с ним.

"Это действительно мастерская известного портного? Через месяц в Море случится крупное наводнение".

"А? Что вы сказали?"

"Король этого места — некромант. Поэтому Тирон, защитник справедливости, сердится".

"Тирон сердится...".

Тирон был богом справедливости.

В Королевстве Арпен было несколько религий, которым он покровительствовал.

"Вы можете остановить гнев Тирона. Если вы проложите канал из мистической ткани, то она будет препятствовать входу воды в город, и её уровень спадёт".

Девушка перед ним исчезла в лучах света словно мираж.

Дзынь!

Помешайте затоплению Моры.

Тирон — бог, защищающий справедливость и закон.

Король Королевства Арпен Виид защитил Версальский Континент и получил титул 'Король, Признанный Богами'.

Но он стал некромантом и рассердил богов.

Месть Тирона затронет реки Юселин и Персал, заставив их затопить город.

Но бедствие всё ещё можно предотвратить.

Создайте водный канал из мистической ткани.

Отведите воду к морю, и бедствие, вызванное гневом бога, исчезнет.

Чтобы предотвратить наводнение, вы можете приглашать товарищей без каких-либо ограничений.

Если вы не остановите наводнение после принятия квеста, все, кто участвовал в нём, будут наказаны Тироном.

Наказание Тирона: Божественная магия, которая будет применена в течение 100 дней.

Значительное снижение Славы.

Враждебность с церковью Тирона.

Уровень сложности: А.

Награда: Очки достижений в Королевстве Арпен.

Увеличение Славы и близости с жителями. Титул 'Водный Спаситель'.

Ограничения квеста: Навык шитья 7-го продвинутого уровня.

У вас есть 5 минут, чтобы решить, хотите ли вы принять

квест.

"Кеоок".

Драго был поражён.

Он удивился не только тому, что бедствие произойдёт в Море, но и неприятному содержанию квеста.

"Я должен создать водный канал из ткани. Но море находится на большом расстоянии от Моры".

Ближе всего были Гавань Варны и Гавань Речад.

Из-за того, что эти города располагались возле моря, там были роскошные здания и виллы.

Игроки там прыгали в воду и охотились на акул ради еды!

Для игроков-новичков было очень романтично идти под парусом на маленьких лодках вместе с ветром.

"Она находится на расстоянии в несколько дней пути верхом на быке, так что это невыполнимый квест".

До окончания принятия решения по квесту осталось 2 минуты.

У Драго была глубокая привязанность к Море, поэтому он решил принять квест.

"Кажется, у меня нет другого выбора... Так или иначе, я попробую его выполнить".

Вы приняли квест.

После получения квеста он решил связаться с Торговой компанией Манауэ.

"Вы знаете о мистической ткани? Она водонепроницаема, эластична и может растягиваться в 2,000 раз... У вас имеется такая волшебная ткань?"

"Да, всё верно. Вы хотите узнать, есть ли она в наличии?"

"А она есть у вас в наличии?"

"В Море имеется лучшая кожа и ткань на континенте. И у меня есть всё, в чём вы нуждаетесь. Сколько мистической ткани вы хотите?"

"Мне нужен огромный объём. Я всё оплачу".

"Мистической ткани накоплено очень много, так как её нигде не применяют, следовательно, её никто не покупает. Я продам вам её задёшево".

"В Море произойдёт катастрофа..."

Драго объяснил всю ситуацию.

Директор филиала Торговой компании Манауэ в Море кивнул после выслушивания ситуации.

"Умм... Это большая проблема, поэтому я должен сообщить о ней Вииду-ниму и Манауэ-ниму".

"Я думаю точно также. Мы должны сообщить Королю Вииду и эвакуировать жителей Королевства Арпен..."

"Если Драго-ним потерпит неудачу, то благодаря бедствию появится отличная возможность распродать спасательные жилеты и лодки".

"А?"

"Я должен побыстрее продать свои нераспроданные здания".

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

"Почему это задание дали портному? Разве при наводнении строить дамбы или водные каналы должны не архитекторы?"

Драго ворчал, но немедленно начал шить из мистической ткани.

Торговая компания Манауэ объявила, что возле Моры собирается произойти катастрофа.

Объявление!

Подготовьтесь, ведь скоро в Море произойдёт бедствие!

Через месяц город подвергнется наводнению.

Если вы хотите помочь предотвратить бедствие, то, пожалуйста, подходите в магазин Портного Драго!

Вы можете заработать очки достижений в Королевстве Арпен, а также Славу.

"Подразделение Грибной Каши прибыло для оказания помощи!"

"Подразделение Кунжутной Каши также здесь!"

"Я слышал новости. Вам нужны добровольцы?"

"Стать портным — моя мечта. Я хотел бы узнать о шитье от Драго-нима".

Дверь магазина Драго никак не могла закрыться из-за вновь прибывающих игроков.

Улицы, площади и склады были заполнены шьющими людьми.

"Возможно, вам нужен игрок 1-го уровня? Я играю в Море лишь 4 месяца. Я ещё не покидал город".

"Я-я... я не могу убить медведя... но я могу убивать насекомых. В любом случае, если вы поделитесь квестом, я пожарю вам нескольких червей..."

"Передние лапы вперёд. Задние лапы вперёд. Подразделение Каши из Лягушек прибыло сюда, чтобы умереть!"

Драго, понимающий, что должен совершить чрезвычайно тяжёлую работу, был удивлён всеми присоединяющимися к нему людьми.

"Нет, но почему тут столько людей?"

Люди собирались со всего Королевства Арпен. Игроки шли благодаря своему чувству патриотизма.

"Если квест потерпит неудачу, вы получите наказание от бога. Вы всё ещё хотите присоединиться?"

"Я просто играл неподалёку и решил принять квест".

"Тяжёлая работа? В Королевстве Арпен нет никого, кто не знает, что такое тяжёлая работа".

"Я прекрасно справляюсь с рытьём".

"Это будет несомненно успешный квест. Как только за дело взялась Поганковая Каша... вы можете ни о чём не беспокоиться".

Тяжёлая работа была священным атрибутом для Культа Травяной Каши.

Из содержания квеста выходило, что нужно перенаправить воду к морю, используя водонепроницаемую мистическую ткань.

Было невозможно покрыть мистической тканью такую большую площадь, так как у этого материала существовал лимит, поэтому им нужно было использовать ландшафт.

Если бы вода пронеслась по широким плоским равнинам, никаких повреждений бы не было. Для защиты городов и деревень, и для вывода наводнения к морю, они могли соединять реки и протоки.

Для этой работы вызвался авантюрист и картограф Дейволкер.

"Я составлю точный маршрут. Драго-ним должен произвести как можно больше мистической ткани".

"Я должен пойти с вами и помочь..."

"Не почивайте на лаврах. Пожалуйста, просто делайте в Море побольше мистической ткани".

"Кухок".

Миретас, лучший фермер континента, также присоединился к квесту.

"Здесь помогут некоторые растения, которые могут поглощать большое количество воды. Я выращу вокруг Моры большие деревья, который защитят область".

Миретас стал огромной помощью после того, как присоединился к квесту. Он обладал хорошим пониманием земли и растительности, и был лучшим фермером в Королевстве Арпен, когда дело касалось удобрения земли и производства пищи.

Он посмотрел на реки, и у него возникла идея, как можно использовать наводнение на пользу.

"Так как будет повышение уровня воды... река Юселин довольно глубока. Разве мы не можем создать оросительные каналы вдоль реки, чтобы обеспечить стабильную поставку воды к сельскохозяйственным угодьям Гавани Речад?"

Благодаря благословению Богини Фреи Мора и её окрестности были очень плодородны.

Земли, о которых говорил Миретас, были к юго-востоку от Моры и назывались Равнинами Надалия!

В прошлом Виид боролся там с армией Бархана, и это были обширные равнины размером с небольшое королевство на Центральном Континенте.

'Он хочет протянуть водный канал к той огромной области?'

Драго с равнодушием слушал его слова. Он собирался сказать нет и сосредоточиться на квесте, но Лемон из Культа Травяной Каши выразила своё согласие.

"Хорошая идея. Если Равнины Надалия будут развиты, то жизнь игроков улучшится. А так как фермеры увеличат там урожайность, население станет расти быстрее".

"Именно".

Слушая слова Лемон и Миретаса, Драго сомневался относительно морального духа людей.

'Это увеличит объём работы тех, кто вовлечён в квест'.

Он не возразил только потому, что множество людей уже присоединились к квесту и вместо отказа они все приветствовали этот маршрут, так как он им понравился.

"Я посажу свои ростки на Равнинах Надалия!"

"Земли Королевства Арпен обширны, но развиты лишь небольшие области. Таким образом сразу произойдёт большой рывок".

"Нам не нужны эксперты и высокоуровневые люди. Может участвовать любой, кто владеет лопатой".

"У большинства игроков в Королевстве Арпен лопата имеется".

"У Культа Травяной Каши имеется даже 10 миллионов лопат в запасе".

"Мы должны собрать больше людей".

Благодаря восторженному согласию участников квеста началось развитие Равнин Надалия.

На следующий день от Культа Травяной Каши появилось официальное объявление.

Благодаря Вииду-ниму в квесте может участвовать весь Культ Травяной Каши.
Ради процветания Моры, идите на Равнины Надалия, что на востоке!
Количество людей, которые могут принять участие в квесте королевства, безгранично.

Драго прочитал официальное объявление, сшивая мистическую ткань.

"Кто это написал...? Факты явно сильно искажены. Разве они не должны ненавидеть Виида за порождение бедствия?"

После официального объявления, из Моры, Города Рассвета и Замка Вент начали выходить игроки с лопатами.

За пределами Моры собралась огромная толпа людей!

Пересчитывать эту процессию было бессмысленно.

"Квест королевства? Я должен его принять".

"Мы должны сделать эту работу. А после того, как квест будет завершён, начнётся очередной фестиваль?"

"Я устал от развлечений в Пухольском Аквапарке. Рыть землю будет весело".

"Как только этот квест завершится, я смогу получить значок Виверны-3".

Чтобы получить квест, люди продолжали посещать магазин Драго. Но квест мог быть разделён, даже если Драго был занят шитьём.

На площадях квестом делились одновременно с тысячами людей.

После того, как задание получили обычные игроки, пришли специалисты по разведению рогатого скота.

"Омоооо!"

Бесконечная процессия коров.

"Что за...?"

"Сколько там коров?"

"Уах. Их так много. Я вижу по крайней мере 2,000".

"Их более 4,000".

"Неужели число рогатого скота выше, чем всё население Моры?"

В разведении рогатого скота и лошадей не существовало никаких ограничений.

Существовала профессия животновода, но даже фермеры, торговцы или рыцари могли разводить животных по мере

необходимости. В Королевстве Арпен эффекты от Жёлтого и от благословения Богини Фреи во много раз увеличивали темпы размножения домашнего скота.

Коровы обладали высоким уровнем рождаемости и имели множество пищи на обширных землях, поэтому количество домашнего скота естественно увеличивалось.

"Трудно держать в квартире собаку. Зато здесь я могу разводить сотни коров".

"Коровы — это капитал. Согласны?"

"Я должен сделать на своих коровах деньги. Я могу заработать огромную сумму, если они будут хорошо расти!"

На севере можно было без проблем поехать на корове куда угодно, кроме того северяне тренировали их для сражений, как Виид.

Когда стада рогатого скота двинулись дальше, Драго подумал.

'Этот квест определённо необычен'.

Уровень сложности квеста зависел от вовлечённого числа людей.

Благодаря сотрудничеству северных игроков предотвратить такое событие как национальное бедствие было просто.

Повара добровольно собирались для приготовления каши для людей, участвующих в квесте. К тому же запоздало присоединились архитекторы.

"Я закончил свою работу над Пухольским Аквапарком... Кухуху. И снова происходит что-то забавное".

Появились Мибулло и архитекторы Каменного Молота!

"Мы проложим дорогу к горам и построим деревни. Деревни и зернохранилища важны для правильного развития Равнин Надалия".

"Мы должны расширить водные пути так, чтобы могли перемещаться большие торговые суда".

"Давайте сделаем красивые мосты, соединяющие берега".

"Это будет нелегко, так как мы спешим, но я построю смотровую площадку для любования достопримечательностями".

В дополнение к предотвращению наводнения архитекторы работали над полным развитием Равнин Надалия.

'Это удивительно'.

Драго не испытывал никаких трудностей.

'Если бы я захотел развить большой участок земли, мне было бы сложно преуспеть в этом без астрономической суммы денег и рабочей силы. И всё же это каким-то образом без проблем началось'.

Если бы правительство или государство задались такой целью, то они могли бы просто инвестировать деньги. Но люди собрались здесь добровольно, и происходило чудо.

Союн, будучи заместителем короля в Королевстве Арпен, закладывала различные курсы и бюджеты для любых возможных повреждений Моры, а также для развития Равнин Надалия.

В той области было разрешено строить Великие Здания, и, в зависимости от полученных очков достижений, она пообещала назначить на юго-восточную от Моры область лордов.

Благодаря игрокам-новичкам и жителям мощь Северного Континента и Королевства Арпен была огромна. На Равнинах Надалия было основано то, что на Центральном Континенте считалось бы небольшим королевством.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Глава 3: Мечта великого злодея

Мастерство кузнечного дела достигло предела.

Вы стали мастером-кузнецом, у которого в душе горит огонь, и который свободно обращается с металлом.

Кузнецы Версальского Континента изготавливают защитное снаряжение с любовью. Пока от высоких температур с вас стекал пот, вы познали секрет объединения металла с огнём.

Прочность всего изготавливаемого вами оружия, доспехов и предметов увеличивается.

С этого момента вся создаваемая вами экипировка будет получать от одного до трёх дополнительных свойств.

Будучи кузнецом, вы можете видеть и познавать следы сражений, отпечатавшиеся на оружии и доспехах. Вы можете получать боевой опыт и навыки былых времён от трёх предметов в день.

Вы получили власть над огнём.

Все способности, связанные с огнём, улучшатся, а потребление маны на них снизится.

При нахождении скрытой мощи оружия и доспехов будут раскрываться дополнительные свойства.

Благодаря вашей страсти к оружию, мастерство всех ваших боевых навыков улучшится на 7%.

Вы обладаете безмерной усидчивостью, поэтому ваше здоровье и выносливость увеличиваются на 120%.

При наличии особых материалов, вы сможете пять раз изготовить героический меч или героические доспехи.

Все характеристики повышаются на 40.

Вы можете получать производственные квесты без каких-либо ограничений.

Вы получили титул 'Мастер Кузнечного Дела'!

Вы можете назначать встречу с любым королём, независимо от Славы и предыдущих отношений.

Воины, рыцари, ремесленники и торговцы будут вас уважать.

Эффекты от Силы, выносливости и Боевого духа увеличатся.

При использовании в работе одной и той же кузницы скорость прокачки секретных техник кузнечного дела увеличится.

Мастера-кузнецы!

Соперничающие Фабио и Герман достигли уровня мастеров и не могли скрыть своей радости.

"Наконец-то всё позади..."

"Фух, ты сделал это".

Они в смешанных чувствах посмотрели друг на друга.

"Между тем, я вложил в этот меч всю свою страсть и усилия".

Герман, используя наилучший материал гелий и применяя все свои способности, выковал меч и стал мастером-кузнецом.

"Мне не стыдно, даже если это выглядит хвастовством".

Фабио и Герман праздновали, выпивая вместе.

"В конце концов после нескольких дней труда ты стал мастером, но я достиг этого первым".

"Мои поздравления".

"Мои усилия не были напрасны. Так или иначе, Герман, ты достиг уровня мастера, поэтому разница в очерёдности не имеет значения".

Фабио и Герман начали свой путь гномов-кузнецов в Королевской Дороге безостановочно зарабатывая и плавя ржавые медяки.

Живя в городе кузнецов Торе, они конкурировали, пытаясь выковать наилучший меч.

"Когда я начал свой путь, это было весело. Миллионы игроков сбегались, чтобы опробовать улучшенное оружие, которое мы создавали".

"А я не могу забыть, как мы не могли сопротивляться заказам Гильдии Гермес".

"Я тоже это помню. Но мы просто обрабатывали металлы. Понятие справедливости зависит от того, какой человек использует наше оружие. Эти слова могут показаться перекладыванием ответственности, но это правда".

"Точно. Кузнецу нет никакого дела до того, кто использует его продукцию".

Герман подлил вина в пустой бокал Фабио. Это было качественное красное вино, изготавливаемое в Море.

"Я скучаю по тем дням в Торе".

"Сейчас там сплошной бардак. Истинные кузнецы стали редкостью, а город лишь продаёт дорогие билеты туристам".

"Я стал мастером, но не прекращу ковать мечи".

"Мы должны остаться преданы нашему делу. Но иногда нам стоит ходить в приключения".

"Я понятия не имею, что значит бродить по континенту... До этого я лишь производил предметы, стоя перед огнём. Если бы я не бродил по округе и не встретил Виида, то я, возможно, стал бы мастером ещё раньше".

"Может быть и так. Я тоже об этом думал. Я не знал окружающего мира, а лишь ковал перед огнём".

Фабио и Герман переполнились эмоциями.

В отличие от боевых профессий, кузнецы постоянно делали деньги. Теперь они вполне могли отправиться в приключения с теми деньгами, которые накопили.

Они оба с нетерпением предвкушали жизнь в Королевстве Арпен подальше от огня кузницы.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Хейнт, Фрактал и Бодмир.

Из называли 3-мя Безумными Акулами Бекки Нина, и когда-то они перевезли в Королевство Арпен орков.

После этого они поселились в Гавани Варны, поскольку она быстро развивалась.

"Давайте займёмся здесь злодеяниями!"

"Точно, с этого момента мы начнём совершать плохие поступки".

"Кукуку, здешние игроки познают ад".

3 Безумные Акулы Бекки Нина радовались, представляя свои будущие недобросовестные действия.

"Грабежи".

"Убийства!"

"Потопление судов".

Они заметили, что игроки начали ходить по морю вокруг Гавани Варны без какого-либо страха.

"Эти людишки..."

"Кулкул, да начнётся охота".

"Матросы, поднять паруса. Отчаливаем!"

Но к тому времени, когда 3 Безумные Акулы Бекки Нина начинали преследовать на своём пиратском корабле лодки игроков, те уже тонули сами и игроки плавали в воде.

"Пожалуйста, подвезите нас, хён-нимы".

"Ахух. Мы... Я здесь, чтобы совершать плохие вещи. Разве вы не заметили на нашем флаге ржавых ножей и черепа?"

"Пираты, уах! Я всегда восхищался вами. Только не говорите мне..."

"Что?"

"Разве вы не те самые люди, которые ходили на приключение с Виидом к Джиголасу?"

"Кухут. Ты узнал нас. Полагаю, мы приобрели некоторую известность".

"Конечно, ведь я вышел в море, полный надежд, что стану пиратом!"

3 Безумные Акулы Бекки Нина пытались угрожать игрокам-новичкам Гавани Варны.

"У нас тут вооружение не обычного морского судна".

"Разве вы не знаете, какие бесчинства мы можем совершить?"

"Если нас попытается остановить какое-либо судно, мы его потопим".

Хейнт, Фрактал и Бодмир были тремя людьми, пытающимися быть в Королевской Дороге злобными пиратами.

Рыбаки и капитаны-новички Гавани Варны глазели на их пиратский корабль с завистью.

"Посмотрите туда. У него столько парусов".

"Древесина его корпуса... Разве это не тик?"

"Посмотрите на то, как оно разрезает волны. Это судно может ходить очень быстро".

Они были популярнее, чем знаменитости!

"Я устал. Давайте передохнём".

"Давайте выпьем".

Когда они не находились в открытом море, они пили сок лайма в таверне Гавани Варны.

К ним подошла симпатичная девушка.

"Извините..."

"А?"

"Я слышала, что вы пираты".

"Хут. Это тайна, поэтому как..."

"Вы спустились с пиратского корабля".

"Что... Верно".

Хейнт пожал плечами. Его глаза были полны гордости.

"Хухуху. Безопасность этой области находится в наших руках. Вы должны бояться быть ограбленной пиратами.

"Вы можете взять нас к Острову Джордана?"

"Хмм?"

"Мы готовы отправиться сразу же, как вы будете готовы. Мы боимся морских монстров".

"Мы пираты".

"Мы заплатим вам за перевозку по два золотых".

Остров Джордана находился на расстоянии приблизительно полтора дней от Гавани Варны. На этом острове велись исследования, торговля и заготовка пищи. При попутном ветре на то, чтобы добраться туда, требовалось менее одного дня, поэтому этот маршрут был излюбленным среди начинающих капитанов.

'Всего лишь по два золотых?'

3 Безумные Акулы Бекки Нина не желали отправляться туда, даже если бы на это ушёл всего один день.

"Юная леди, сожалею, но затраты на подобную поездку немного выше".

"Это небольшая сумма денег, но мы по-настоящему упорно работали, чтобы собрать её. Мы хотим пособирать морских водорослей и устриц. В этом островном исследовании решили поучаствовать все студентки факультета танцев Университета Кореи.

"Умгхт. Ф...акультета танцев?"

"Да. Решили поучаствовать все первокурсницы и

старшекурсницы. Но у нас нет больше 300 золотых... Разве вы не можете взять нас?"

Хейнт поглядел на своих компаньонов. Несмотря на то, что они не посылали друг другу шёпот, глаза Фрактала и Бодмира говорили за них самих.

'Ты ещё спрашиваешь? Бери квест, парень'.

'Эй, принимай его, пока мы не упустили этот шанс!'

Хейнт ответил, сглотнув слюну.

"Остров Джордана — это утомительно, но мы сходим разок. Однако знайте, что обычно наши услуги стоят дороже".

Таким образом они провели день в походе на Остров Джордана.

Поездка была освежающей благодаря солёному морскому бризу, и кроме того было забавно заботиться о крохотных парусных шлюпках, следующих за пиратским кораблём.

'Эта Королевская Дорога... Мечты и романтика. Сумасшедшие плюсы!'

Собирая морские водоросли и моллюсков на Острове Джордана, они болтали со студентками.

Фрактал бросился в море и добыл множество креветок, которых вечером пожарил.

"Вы голодны? Можете брать их".

"Ом-ном, эта креветка бесценна".

"Мне было скучно, вот я их и наловил".

Студентки с жадностью поглощали креветок.

Фрактал и Бодмир снова бросились в море.

Они ныряли под воду на глубину в 30-40 метров, где обитали креветки и омары.

"Морепродукты — наша специализация".

"Разве их не трудно ловить?"

"Вы действительно наловили всех их вручную?"

На следующий день у 3-х Безумных Акул Бекки Нина состоялся серьёзный разговор.

"Хэй, мы должны продолжить это".

"Я понимаю, о чём ты говоришь. Я всеми руками за".

"Пхью, я почувствовал себя живым. Это и есть настоящая жизнь. В первый раз я чувствую себя подобным образом".

3 Безумные Акулы Бекки Нина начали совершать регулярные рейсы на Остров Джордана по графику.

Если игроки из Гавани Варны платили по два золотых, они входили в состав рейса.

Сначала рейсы состояли лишь из нескольких сотен судов. Но по мере распространения слухов, это число превратилось в тысячи.

Матросы шутили по поводу судов, следовавших за их пиратским кораблём.

Это было похоже на утку и её утят.

Авианы также присоединялись, летая над этим крупным флотом по воздуху.

Это было замечательное зрелище. Поскольку восточное море Королевства Арпен только осваивалось, эти рейсы развивали острова и торговые маршруты.

"Остерегайтесь бурных волн!"

"Здесь можно добыть большой улов. Пытайтесь опускать свой крючок как можно ближе ко дну".

Маленькие лодки покрыли собой всё море!

Северные игроки быстро росли, отправляясь в море из Гавани Варны.

Дальние путешествия проходили успешно, поскольку технология плавания быстро развивалась, обеспечив наличие судов, способных нести на борту значительное количество груза.

Поскольку очарование моря манило игроков, суда становились всё крупнее и быстрее.

- Пираты Гавани Варны!

- Первопроходцы моря.

На форумах Королевской Дороги в их сторону постоянно звучали благодарности.

Но с тех пор 3 Безумные Акулы Бекки Нина чувствовали зуд в своих телах.

"Наше предназначение — совершать плохие поступки".

"В последнее время я не совершал ничего плохого, поэтому я чувствую себя усталым".

"Хэй, в гавани у меня попросили автограф. Мы что, действительно хотели жить подобным образом?"

Они мечтали сделать что-нибудь плохо.

Вокруг было много быстрорастущих северных игроков, которые могли стать их целью.

"Хмм... Но в этом есть и нечто хорошее".

"Разве мы не стали популярны?"

"Нет, честно говоря, нехорошо разбойничать в месте, принадлежащем Виду".

3 Безумные Акулы Бекки Нина признавали Виида истинным злодеем!

"Ты о мести Виида?"

"Действительно... Если мы будем наживаться на Королевстве Арпен, он станет преследовать нас ради мести".

"Но разве наше предназначение не в том, чтобы совершать злодеяния? Наберитесь храбрости, мы же плохие парни! Если мы будем просчитывать всё заранее, ему будет нелегко нас поймать".

"Нет. Подобная авантюра... Хух. Я размышлял по поводу Виида каждую ночь. Если мы начнём творить злодеяния здесь, из этого не выйдет ничего хорошего".

"И что тогда делать?"

"Не знаю".

Безумные акулы приуныли и решили кое с кем проконсультироваться по электронной почте. Человеком, которому они отправили письмо, был Виид. Чтобы разъяснить ситуацию, Виид снял запрет на шёпот.

- Виид: Значит... вы хотите грабить игроков Гавани Варны?

"Да. В прошлом мы не стали бы колебаться. Мы просто грабили бы и сжигали всё на своём пути... Это реально весело, но мы не решаемся приводить свои планы в действие".

Хейнт описал ему их проблему. Впоследствии они всё равно погибли бы, когда Виид бы их поймал, поэтому то, что он узнал об этом сейчас не имело никакого значения. Они пытались следовать по стопам Виида, и поэтому решили обратиться за советом к истинному злодею.

"Это происходит не из-за чувства справедливости или сострадания к северным игрокам. Нет ничего лучше только что совершённого предательства. Так почему же мы не можем начать действовать?"

Прежде чем прозвучал ответ, некоторое время стояла тишина.

- Виид: Похоже, ваша прозорливость стала вас немного подводить.

"А?"

- Виид: Это сложно, но я постараюсь изъясняться попроще... Позвольте мне привести пример. Что вы думаете, когда видите вора, пойманного на краже 10,000-30,000 вон?

"Умм..."

Безумные акулы обменялись взглядами, но не знали, какой ответ нужно дать.

- Виид: Это просто жалко. Разве вы не чувствуете подобного?

"Ах, точно".

"Я думаю также".

"За кражей должна стоять какая-нибудь история".

- Виид: Но что насчёт 10 триллионов? Или что вы скажете о ворах, укравших 20 триллионов?

"Уах..."

"Джекпот!"

"Реальное дело. Уважение, уважение".

Безумные акулы широко раскрыли рты, представляя себе это.

- Виид: Это талант. Они умны. Необычные люди. Разве вы не испытываете таких же чувств?

"Верно. Люди с такими грандиозными способностями. Они действительно великие".

"Согласен".

Описание Виида засело у них в головах.

Кража нескольких триллионов вон!

- Виид: Есть одна плохая деталь на пути к становлению

великим злодеем. Другим трудно подражать, даже несмотря на знание их методов. Добейтесь большего. Более объёмного и масштабного. Разве вы не задавались вопросом, почему в детских мультфильмах злодеи всегда пытаются завоевать мир?

"И почему же?

"И верно, почему они всегда пытаются завоевать мир?"

- Виид: Злодеи мечтают по-крупному. Точно также, как Гильдия Гермес стремится завоевать континент.

"Точно, точно".

- Виид: Избегайте их примера. Мир большой, и в нём много возможностей для злодеяний, которыми вы можете воспользоваться. Злодей не может преуспеть без мечты.

"Куоох... Сейчас не время расслабляться. Я приложу все усилия".

Безумные акулы искренне внимали его советам.

Поднимали свои навыки и увеличивали размер своего пиратского корабля. Охотились в области, где появляется корабль-призрак. Время от времени они получали от Виида полезные советы.

- Виид: Королевство Палос. Отправляйтесь в южную область пустыни.

"Поняли".

Это было дальнее путешествие вдоль восточной оконечности Версальского Континента.

Торговый флот состоял из кораблей Торговой компании Манауэ, нескольких других крупных торговых компаний и отдельных торговцев севера.

Следуя за 3 Безумными Акулами Бекки Нина торговый флот пережил жестокие волны, водовороты и угрозы со стороны морских монстров, и достиг области пустыни.

Дальнее путешествие между континентами завершилось успехом.

Вы проложили новый маршрут!

Вы успешно завершили долгое путешествие, оседлав волны и ветер.

Вы выступили из Гавани Варны, наполненной счастливыми людьми и смеющимися птицами, и прибыли в отдалённый край солнца и песка.

Благодаря этому путешествию ваше мастерство хождения под парусом увеличилось.

Слава среди моряков увеличилась на 4,560. Удача увеличилась на 14 навсегда.

Новый маршрут!

От Гавани Варны был проложен новый маршрут.

Если сообщить о маршруте в Свободную Морскую Гильдию Гавани Варны, будет составлена карта, которой смогут пользоваться другие моряки.

Скорость передвижения по этому маршруту увеличится на 15%, а риск будет снижен на 47%.

"Куах. Сходим".

"Бейте в барабаны. Мы высаживаемся на берег!"

Тысячи судов прибыли в область пустыни.

Они сделали это, пройдя через тайфуны и рифы.

У мелких судов паруса были изодраны словно тряпки, но их капитаны кричали от радости.

"Ура!"

"Сколько здесь земли?"

В области пустыни не было ни одной приемлемой гавани, поэтому большие парусные суда вставали на некотором расстоянии от берега и транспортировали свои товары на небольших лодках.

Как только Хейнт прибыл в пустыню, от сразу же захотел совершить что-нибудь плохое.

"Разве юг не находится в полудиком состоянии? Их развитие ниже нашего".

"Да. Они живут прямо под палящим солнцем и постоянно кочуют".

"Подтверждаю это, согласен".

"О, сюда приближаются несколько человек. Мы должны произвести на местных игроков плохое впечатление".

"Мы пришли сюда не отдыхать. Килкилкил".

Безумные акулы, смеясь, сошли на берег, где наткнулись на воинов пустыни, после чего их плечи поникли, а головы инстинктивно склонились вниз. Их глаза сами собой избегали встречаться с глазами стоящих напротив людей. Их возглавлял Пятый Меч!

Он ударил кулаком по плечу каждого из безумных акул.

"Вам, должно быть, нелегко пришлось сюда добираться".

"Ээ... Нет, всё хорошо".

Пятый Меч протянул свою руку для рукопожатия, и Фрактала охватила дрожь.

Они, конечно, имели некоторую боевую мощь вне моря. Но перед ними были люди, для которых боевая мощь в Королевской Дороге не имела значения.

Виид заранее предупредил Пятого Меча об их прибытии.

"Они хорошие парни. Обращайтесь с ними по-свойски".

"По-свойски?"

"Да. Будто они — ваши младшие братья".

Пятый Меч помнил слова Виида и говорил ласково. Своим громоподобным и низким голосом.

"Жарко. Может, вы хотите кружечку холодного пива?"

"Нет... Нам нужно побыстрее возвращаться..."

"Вы отказываетесь?"

"Д-да? Н-нет".

Безумные акулы хотели вернуться на своё судно, но решили подождать до тех пор, пока Пятый Меч не принесёт им пива.

- Хейнт: Нам нужно просто спокойно выпить его и уйти. Мы не можем отказаться.

- Бодмир: Да. Для того, чтобы выпить пиво, не требуется много времени.

- Фрактал: Хэй, просто выпьем стаканчик. Всё в порядке.

Они шептали друг другу, пытаясь поддержать свою гордость!

Пятый Меч взглянул на них хмурым взглядом.

"Чего вы ждёте? Несите пиво".

"Пиво... Мы?"

"А... разве не вы должны принести пиво?"

Пятый Меч озадачился. Он на мгновение задумался, и не смог скрыть напряжения своих лицевых мышц.

В этот момент их инстинкты выживания просто возопили!

"В-вот. Пиво!"

"Хотите выпить с нами?"

"У нас его много. Я угощу вас".

Безумным акулам чрезвычайно повезло иметь судно, полное пива.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

"Уах. Эта вкуснятина — их местная специализация".

"Ви́на Моры пользуются большим спросом. Их культура питья отличается от нашей.

"Эти фрукты идеальны. Имея одежду, защищающую нас от солнечных лучей, мы можем есть их во множестве".

Северные игроки привезли в пустыню множество товаров.

Простая одежда, основные составляющие для кулинарии и сёдла для лошадей продавались по завышенным в несколько раз ценам.

"Покупайте предметы здесь... Не хотите ли забрать на север ковры или шкуры верблюдов?"

"Я также возьму алкоголь. Как только это станет тенденцией, цена не будет иметь значения".

"Наше производство кинжалов превосходно. Обычные кинжалы ни на что не годятся, но совсем другое дело, когда они сделаны ремесленниками пустыни".

Северные игроки продали привезённые товары в города пустыни и закупили местную продукцию.

После того, как суда заполнились, они отбыли в Королевство Арпен.

Благодаря активной торговле в пустыне их корабли были полны товаров и заказов.

Пятый Меч проводил их торговый флот, но спустя два дня обнаружил у берега новый флот.

"Зачем вы вернулись?"

"Я? Я Куча Денег из Торговой компании Манауэ, и я посвятил свою жизнь контрабанде и морской торговле".

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

"Ты действительно уходишь?"

"Да!"

"Ты уверена?"

"Я ухожу прямо сейчас".

"Значит, ты хорошо обдумала свой уход?"

"Я пошла".

"Эх... мне по-настоящему грустно говорить тебе до свидания".

"Я понимаю. В таком случае, я не уйду".

Виид поговорил с Ирен и убедил её не уходить.

"Угх, её смогли убедить".

"Н-нет".

Остальные её товарищи устали от охоты и хотели сбежать. Однако они не могли оставить Ирен в одиночестве.

'Поначалу я тоже пыталась уйти'.

'Ужасно'.

'Ах. Я его боевой раб. Я никогда не смогу уйти'.

Ваяние Перемещения Во Времени.

Виид мог отправиться в любую эпоху, поэтому у него была возможность спокойно побродить по городам с развитой культурой. Но, конечно, он и не думал этого делать!

"Хмм. Куда отправиться?"

В голове Виида создавались туристические пакеты, продаваемые в туристических агентствах.

Опасные для жизни пакеты по ценам ниже, чем на авиабилеты, и позволяющие совершать покупку билетов как минимум три раза в день!

'Вот на что походят мои путешествия'.

Поездка, естественно, должна была соответствовать всем его большим ожиданиям.

'Так или иначе, по окончании следующей охоты некоторое время мне будут недоступны перемещения. Поэтому на этот раз я должен собрать все сладости'.

Боевые способности и слаженность Пейла и остальных были превосходны. Вот почему он принял решение взять их на поле битвы несмотря на то, что часть добычи доставалась им.

'Может, туда... Хмм. Я не хотел идти туда так сразу. Но, судя по летописям, достижения там будут хороши'.

Виид изучил историю Версальского Континента и нашёл множество неясных мест.

В случае с Замком Каллапик, тот оказался в состояние войны, когда основывалась Империя Палос, и Виид смог измерить уровень рыцарей и солдат в нём.

Это было сложно, но он был вознаграждён за свои страдания. Это было место, которое он мог выдержать.

Однако было трудно оценить сложность, когда уничтожалась целая область или армия.

'Я хочу пойти в такое место, где я буду сражаться. К тому же, я не собираюсь находиться там в одиночестве'.

Даже если ему придётся там нелегко, кто-нибудь ещё должен будет познать его мучения.

Виид весело рассмеялся, словно был учеником начальной школы, укравшим мелочь у своей мамы.

"На этот раз мы отправимся ненадолго".

"А?"

"Что?"

Глаза его товарищей излучали недоверие.

Питон и Приправленный Краб всё ещё думали о побеге, но по сути, это было невозможно.

'Как мне возвратиться в нормальный мир?'

'Умм. Тут высоко... Падение будет долгим'.

Они всё ещё парили в небе, используя магию левитации.

Замок Каллапик, находившийся под ними, погрузился в море.

У них были обычные профессии убийцы и воина, поэтому они не могли ни спуститься на землю, ни возвратиться в своё время.

'Мы не можем уйти, пока он сам не отошлёт нас назад'.

'Если бы не магия поднятия нежити, мы были бы уже уничтожены, а не смотрели бы на всё это. Нет. Скорее всего, он не мог продумать всё настолько далеко'.

У Приправленного Краба была лишь небольшая вера в Виида.

'Это в его стиле. Как только нас поймали, мы уже не сможем уйти'.

Пейл знал о нём всё, поэтому он просто тихонько стоял и ждал. Спорить было глупо.

'После того, как я стал товарищем Виида, мой темп развития намного повысился. Я стал лордом, и я известен среди игроков. Мне пришлось нелегко, но это принесло пользу'.

Он думал, что погибнет, всюду следуя за Виидом, но, когда он оглядывался на своё прошлое, у него возникали странные ощущения.

Непрекращающаяся борьба против бесчисленных монстров и поедание восхитительных блюд было лучшим, что он когда-либо испытывал.

'В том, чтобы быть боевым рабом, есть и светлая сторона'.

Виид облизнул свои губы и сказал.

"На этот раз будет лучше, если всё пройдёт спокойно. Все устали, поэтому на этот раз охота будет недолгой. Как насчёт одного дня?"

"Дня?"

"Ну, если это займёт лишь день..."

Напряжение в плечах участников группы стало меньше.

Они прошли многое, поэтому смогут продержаться в течение одного дня.

Глаза Ирен и Ромуны встретились.

'Неплохо'.

'Виид-ним не позволит нам умереть. Разве мы не сможем применять магию в течение ещё одного дня?'

Приготовления к отправлению в следующее место назначения были просты.

Мейлон и Питон даже почувствовали разочарование из-за того, что это будет лишь в течение одного дня.

'Было бы хорошо, если бы мы отправились на крупное поле боя. Хух, но я не могу нарочно сказать ему идти в трудное место'.

'Это довольно сложно, но на второй день сражения количество опыта повышается... Да и так хорошо расслабиться после такой битвы'.

Как только Виид создал портал, они прыгнули в него без каких-либо возражений.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Сьюююююх!

Куа куа куа куа куа!

Питон с закрытыми глазами появился из портала сразу после Виида. Он думал, что они будут бороться против монстров, но здесь повсюду дрожала земля.

"Что здесь происходит?"

Питон присел и открыл глаза.

Тысячи дрейков летали в небе, извергая на землю огонь.

"Продвигаемся, продвигаемся!"

"Храбрые солдаты Королевства Мапон, это место, где вы умрёте. Марш, марш!"

"Держитесь. Не думайте, что мы не сможем их убить. Мы добьёмся победы!"

"Вперёд, бегите вперёд".

Большие парусные суда заполнили море до горизонта, прибывая к берегу.

Рыцари и солдаты либо высаживались на песчаный пляж на лодках, либо бросались в море и плыли к берегу самостоятельно.

Они должны были остановить наступление своих противников.

Люди, продавшие душу демонам ради получения силы, командовали монстрами и блокировали солдат.

"Нет, это... Разве это не хуже, чем Замок Каллапик?"

Дзынь!

Жизненный Выбор.

Альянс Трёх Государств и Клан Демонов Гулден, наконец, сошлись в битве.

Люди начали бороться за свою судьбу и напали на Остров Джексона.

В этом месте идёт война и заключение мира невозможно.

Присоединитесь либо к альянсу, либо к клану демонов, и

разгромите своих врагов.

Уровень сложности: S.

Награда: Слава и сокровища.

Ограничения квеста: Выжить и победить.

Этот квест будет дан вам принудительно.

Выберите сторону, за которую будете сражаться.

Если вы выберите сторону клана демонов, то должны будете бороться против людей.

Демоны преобразуют ваше тело и навсегда даруют вам силу, но вы потеряете бóльшую часть Славы и Чести.

На ваше теле будут нанесены неизвестные татуировки, от которых невозможно будет избавиться.

Немедленная награда: Усиление физических способностей.

Если вы выберете сторону альянса, вы получите большое количество Веры и Славы.

Они окажут большую помощь тем, кто участвует в сложных заданиях.

Разумеется, если вы проиграете в этом сражении, все бонусы исчезнут!

'Квест сложности S класса'.

Завидев сложность этого квеста, можно было уже не читать его длинное описание.

Здесь было пять типов монстров, которые выглядели в глазах Питона довольно значительными.

'Они выглядели бы вполне нормальными, если бы не их боевая мощь'.

Они являлись своего рода измельчавшими драконами.

Их длина составляла 10 метров, и они имели толстые как у жаб тела.

Они разбегались на своих задних лапах и использовали свою мощь, чтобы прорываться через рыцарей и солдат.

Летающие дрейки плевались на землю огнём и сжигали солдат.

'Где, чёрт побери, находится это место?'

Питон не мог сбежать, поэтому он укрылся за скалой.

"Уак. Наступаем!"

"Королевство Келтун, вгрызайтесь вглубь клана демонов".

Рыцари и солдаты стали прорываться сквозь монстров и клан демонов.

Питон хотел бороться, но его тело было настолько крупным, что он не мог с лёгкостью передвигаться по полю боя.

'Похоже, в этом сражении участвует более 100,000 воинов'.

Как только он прибавил всех погибших и тех, кто приближался на кораблях, он понял, что здесь собирается произойти жестокое сражение. Лицо Питона обдало жаром от раскалённого огня дрейка.

'Прибрежное сражение... Умм. Квест включает в себя сражение между тройным альянсом и кланом демонов, поэтому, возможно, это Высадка на Остров Джексона'.

Высадка на Остров Джексона!

Примерно за 10 лет до воюющего периода королевства Мапон, Келтун и Бромба объединились между собой, чтобы сразиться с Кланом Демонов Гулден.

Эти три королевства мобилизовали большую часть своих армий для операции по Высадке на Остров Джексона, и большинство из них были убиты.

Впоследствии это нарушило баланс войск на континенте и привело к началу воюющего периода.

"Хееок. Мы прибыли на то самое поле битвы?"

С тревогой спросил Питон.

"Нет. Да и даже если мы там, в объяснениях нет никакой необходимости".

Питон и не верил, что это будет простая охота, поэтому амбициозно шагнул в портал первым.

Они прибыли на поле битвы, где история Версальского Континента могла быть полностью изменена!

"Кухеом. Мне нужно немного собраться с мыслями".

Он укрылся за скалой и стал ждать, пока не появилась Сурка.

Питон быстро помчался от скалы, где прятался.

"Уах. Масштаб этого сражения потрясает. Он подобен той битве, когда Империя Хэйвен напала на Дворец Земли".

"Судя по квесту, похоже, мы должны выбрать сторону..."

"И что мы будем делать? Кажется, здесь много раненых людей".

Ромуна, Сурка и Ирен переговаривались, глядя на поле битвы.

У них было довольно много опыта охоты на сотни монстров в подземельях.

Они также бродили по Королевству Арпен, истребляя монстров во время угрозы безопасности королевства.

"Какие мысли у Виида-нима?"

Ирен и остальные перевели свои пристальные взгляды на Виида.

В их группе были игроки 500-го уровня, но они проанализировали ситуацию и решили, что могут довериться суждениям Виида.

"Всю жизнь вам приходится стоять в длинных очередях".

Виид прикинул мощь альянса и клана демонов.

Человеческие солдаты шли от пристающих к берегу лодок. А

клан демонов призывал устрашающих монстров, чтобы это предотвратить.

Клан демонов продал свои души демонам, чтобы получить силу. Из-за их спин выглядывали те, кто посвятил себя изучению магии проклятий и чёрной магии.

'Виид-ним, вероятно, будет стоять на стороне клана демонов...'

'Умм. Это будет нормально, если я спрошу?'

'Он изберёт сторону зла. Без сомнений'.

Виид понаблюдал за умирающими солдатами альянса и объявил.

"Присоединяйтесь к стороне людей".

Сурка, будучи любопытным человеком, решила узнать причину его выбора.

"Почему?"

"Сюда прибыли главные силы трёх королевств. В летописях здесь произошло крупное сражение, и люди были почти стёрты, но... мы можем немного это изменить".

"Если мы присоединимся к стороне людей, мы выживем и победим?"

"Мы должны пойти именно этим путём. Лучше общаться с людьми, чем сотрудничать со злобными демонами. За укрепление тела придётся заплатить немалую цену".

"Умм, резонно".

Сторона была выбрана.

Принятие стороны клана демонов стало бы обременительным, даже учитывая, что их способности могли бы повыситься.

'Я смогу возвратить немного утраченной Чести'.

На этот раз Виид не соврал.

Просто у него была ещё одна причина, почему он должен был присоединиться к стороне людей.

Как некромант, он продолжал терять такие характеристики как Вера, Достоинство, Удача, Честь и Храбрость.

Если бы люди, борясь с кланом демонов, победили, то он смог бы получить в награду значительное количество очков характеристик.

Если бы он уничтожил клан демонов, то смог бы поднять некоторое количество очков Веры.

'Прибавлю себе достижений'.

Виид и остальные начали принимать квест.

"Я присоединяюсь к альянсу, чтобы побить клан демонов".

"Я помогу альянсу".

"На сторону альянса..."

Вы приняли квест.
Помогите альянсу королевств Мапон, Келтун и Бромба избавиться от Клана Демонов Гулден.

Не было никого, кто ради шутки присоединился бы к стороне клана демонов.

В этот момент один из представителей клана демонов, наблюдавший за группой Виида, резко прокричал.

"Я чувствую исходящую от них враждебность. Враги! Убейте их всех!"

Для предотвращения высадки людей клан демонов использовал монстров.

И пока те не подходили достаточно близко, сражения на земле происходили довольно редко, но теперь войска летающих

дрейков получили команду.

- Куаааак!

Дрейки начали спускаться с небес с намерением выпустить огонь по группе Виида.

"Приближаются!"

"Бой начался сразу же".

Ещё до того, как дрейки подлетели достаточно близко, товарищи Виида стали сильно нервничать.

Дрейки носили толстую синюю броню и были созданы кланом демонов.

"Это сумасшествие. Они кажутся намного сильнее стандартных дрейков".

"Это сражение будет сложным".

Независимо от того, какими потрясающими были в бою Питон и Приправленный Краб, летающие существа были для них большой головной болью.

Даже при том, что летающие существа были относительно слабыми монстрами 300-го уровня, они были трудными целями для того, чтобы среднестатистические игроки, стоя́щие на земле, имели с ними дело.

Лучники и маги также не горели желанием бороться с дрейками из-за того, что те быстро летали.

'Эти 400-го уровня. Думаю, их будет также тяжело победить, как виверн Королевства Арпен'.

'Виид-ним в любом случае справится'.

'Должен ли я бросить в небо рыболовную сеть? Нет, не думаю. Я просто должен сражаться'.

Вся группа думала, что Виид что-нибудь предпримет.

Даже если дело происходило на сложном поле боя, никто из них не мог вообразить себе сцену, где руки Виида были бы связаны!

"Да уж... Итак".

Виид буквально кожей чувствовал пристальные взгляды его группы.

Тысячи дрейков пикировали с небес, чтобы на них напасть.

Некромант просто проигнорировал бы дрейков и скрылся бы среди своих союзников.

Было обычным делом превращать человеческие трупы в нежить, чтобы постепенно подавлять монстров!

'Такой приём не будет весёлым. Кроме того, это поле битвы — лишь борьба со временем'.

Виид пристально посмотрел по очереди на каждого из своих товарищей.

Они провели довольно большое количество времени в качестве его боевых рабов.

Если бы он не встретил их в Королевстве Розенхейм, то была большая вероятность, что сейчас они были бы обычными игроками.

Игроки, любящие путешествовать и отдыхать, составляли подавляющее большинство людей в Королевской Дороге.

А товарищи Виида попали под его влияние и со страшной скоростью стали гораздо сильнее.

'Я могу им доверять. Да. Решение принято. Нужно бороться изо всех сил'.

Виид использовал заклинание.

"Вызов Призраков!"

Дрейки приближались и окружали их с воздуха.

Перед тем, как объяснить суть операции, Виид забрался на призрачную лошадь.

"Название операции — Сердце".

"Сердце?"

Спросил Питон, поглядывая на дрейков. Как только они услышали это слово, в их головах пронеслись различные тактические приёмы.

'Существует предание о сердце врага. Клан демонов? Это смелая и опасная тактика. Если она преуспеет, это будет эффективно, но...'

'Он, кажется, нашёл лазейку. Реально!'

'Среди представителей клана демонов можно заметить магические разновидности.'

'Поразить сердце врага на таком поле битвы? Уах... Попробовать разок?'

Вся группа начала мысленно строить свои собственные догадки об этой операции.

"Делайте то, что подсказывает вам ваше сердце. Это всё".

Пояснил им Виид, прежде чем подняться на призраке в небо.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Когда он взлетел, огонь дрейков объял всё его тело.

"Лети выше".

Призрак Виида взлетел в небеса.

Он оставил поле битвы на земле далеко позади. Вместо этого он приветствовал дрейков на обширных воздушных просторах.

- Куоооох!

Глаза бесчисленного количества дрейков засияли, так как они увидели добычу в своей стихии.

Расстояние между враждующими сторонами немедленно сократилось, и дрейки раскрыли пасти с намерением выплюнуть огонь.

"Их много... Прорываемся по фронту!"

Виид вытащил Меч Лоа и подрезал дрейка, одновременно проходя через пламя.

Критический удар!
Вы ударили прямо по крыльям дрейка. Меч Лоа отключил 'Защиту Крови' тела цели.
Крупному монстру был нанесён тройной урон!
Защита противника снизилась. Его здоровье сократилось на 43,193.

- Куоеееек!

Дрейк, потерявший крыло, упал на землю и погиб.

В настоящее время Виид пользовался Разрушением Скульптуры, переместив все свои очки Искусства в Силу. Но даже если бы дрейк пережил падение, он был бы убит солдатами трёх королевств.

Благодаря борьбе в небе Слава увеличилась на 3.
Вы получили опыт.
Навык Мастерства владения холодным оружием повысился.

Тела́ Виида и призрака были объяты огнём.

Воспламенение!
Одеяние Адского Монарха излучает магическую ауру, значительно увеличивая сопротивление огню.
Здоровье снизилось на 4,381.
Воспламенение будет наносить 438 урона каждую секунду и исчезнет через 10 секунд.
От жаркого пламени было получено 1,283 маны.

Сработал эффект экипировки Бархана. Был активирован Сосуд Жизни.

4,291 здоровье было изъято из хранилища.
Общее здоровье, оставшееся в Сосуде Жизни: 231,312.

У полного набора Бархана была превосходная защитная магия, но выражение лица Виида было не столь радостным.

"Я не могу подобрать трофеи".

Раненый дрейк не умер в воздухе, а врезался в землю.

Было бы трудно спускаться на землю и подбирать выпавшие предметы каждый раз, когда он кого-нибудь убьёт.

Его состояние дискомфорта быстро росло!

Виид завопил, используя Рёв Льва.

"Я расправлюсь с вами даже в вашей родной стихии. Давайте, налетайте!"

Громогласный рёв встряхнул копошащееся на земле пятно, состоящее из сражающихся альянса и клана демонов.

Вы использовали навык Рёв Льва.
Моральный дух всех союзников в радиусе действия Рёва Льва увеличился на 200%.
Исчезли все состояния замешательства.
Ваше Лидерство увеличилось на 300% на 5 минут.

"О, к нам на помощь пришли ещё люди".

"Подкрепление!"

Войска альянса, имеющие сниженный моральный дух из-за сражения с кланом демонов, громко закричали.

"Нельзя допустить, чтобы этот человек сражался на стороне людей".

Клан демонов отдал приказ большому числу дрейков разобраться с Виидом.

Хотя он попытался оторваться, враги окружили Виида.

Сто дрейков нацелили на него огонь со всех сторон.

В целом, ситуация требовала от него немедленно убегать. Однако благодаря Ваянию Мгновения его шансы погибнуть снизились.

"Техника секущего ножа Лунного света!"

Из меча Виида появился длинный луч света.

Приятный свет из Меча Лоа начал резать дрейков.

Умение 'Гнев Топора' было активировано.
При схватке с врагами лицом к лицу наносимый урон увеличивается на 189%.

Умение 'Блестящий Меч' было активировано.
В зависимости от вашей Силы и скорости меча, эффективность критических ударов увеличится до 2,5 раз.

Он использовал навыки, полученные при перемещении очков Искусства в Силу!

Меч Виида нанёс урон пяти дрейкам вокруг него.

"Клонирование Меча!"

Он избежал атак остальных дрейков и потратил ману на создание клонов.

Виид и призрак боролись в небе, объятом огнём!

Рыцари альянса вскричали.

"Посмотрите на того, кто прибыл, чтобы уничтожить клан демонов. Его сила приведёт нас к победе!"

"Атакуем. Сегодня тот самый день, когда Клан Демонов Гулден будет наказан!"

"Оххххх!"

После того, как наземная армия увидела Виида и дрейков, она начала двигаться быстрее.

Клубящееся пламя!
Окружающий воздух раскалился.
Мощь огненных атак возросла.

Ваше тело горит!
Вы были поражены огнём дрейков более 14 раз.
Урон от огня суммируется.

Состояние Виида быстро ухудшалось.

Даже при том, что он сбивал огненные атаки Мечом Лоа, они, в основном, являлись атаками широкого радиуса действия.

Его здоровье быстро падало.

Его призрачная лошадь по скорости и реакции не могла тягаться с дрейками!

На лице Виида появилась озорная улыбка.

'Это весело!'

Он не стремился к однообразной охоте. Хотя он и мог оценить силы противника, он не мог выиграть сражение от одного этого знания.

Чем враг был сильнее, тем более живым он ощущал себя в сражении с ним.

Бог Войны.

Виид был легендой, называемой так в Континенте Магии.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

"Этот скульптор... Нет, теперь он некромант. Так или иначе, он велик".

Питон некоторое время наблюдал за небом, после чего повернуться к товарищам.

Главным образом он охотился в одиночку, но люди из группы Виида были так же надежны, как и прежде.

"Я отправляюсь бороться!"

Сурка решила прислушаться к словам Виида о сердце.

"Но я боюсь высоты... Я буду сражаться вместе с союзниками на земле".

Сурка решила сражаться на земле.

Здесь злобно выглядящие монстры были намного менее страшными!

Пейл немедленно сел на одну из призрачных лошадей, которых призвал Виид.

"Я иду туда. Постараюсь попадать в голову и сердце".

Дрейки были очень трудными целями для лучников. Тем не менее, стрелять во врагов на земле с неба было разумным выбором.

"Я пойду с тобой".

Его подруга Мейлон последовала за ним, в то время как Зефи вынул свою удочку.

"Небо. Настоящий рыбак может ловить и там. Рыбак везде найдёт место для рыбалки".

Это было популярным занятием в Королевской Дороге как для мужчин, так и для женщин, поэтому кровожадность Зефи была нормой.

"Унни?"

"Бороться с монстрами только нашими силами будет трудно. А Виниду-ниму мы только помешаем. Давайте отправимся к рыцарям".

"Я буду лечить раненых".

Беллот, Хварен и Ирен решили направиться к альянсу.

Принимая во внимание особенности их профессий, это решение могло повысить боевую мощь многих воинов.

"Я буду сжигать монстров".

Ромуна решила бороться на земле, так как дрейки и сами пользовались магией огня.

Глаза Мейлон, выслушивающей решения друзей, загорелись.

"Но разве среди нас не было ещё одного?"

"Э... точно. Когда он исчез? Приправленный Краб-ним! Приправленный Краб-ним!"

Сурка заозиралась, но Приправленный Краб пропал.

Инстинкты убийцы!

Он скрыл себя в тенях даже от союзников и крался к клану демонов и монстрам.

'Мне нравится сражаться подобным образом'.

Питон лишь усмехнулся их разговорам.

Прежде всего он был охотником-одиночкой, и поэтому не мог позволить себе иметь заслуживающих доверия товарищей.

Если бы монстры здесь оказались сильны, он бы сбежал, а если бы он преуспел в охоте, то забрал бы все трофеи себе.

Ему не нужно было участвовать в горячих обсуждениях по поводу выбора охотничьих угодий или квестов. Одному ему было гораздо удобнее.

'Я никому не отдам свою долю. Хоть эти люди и хороши'.

Питон считал, что эта группа друзей является хорошей командой, но по сути они были обучены сражаться бок о бок с Виидом.

"Давайте приступим".

"Хорошо. Мы повернём ход истории на этом поле битвы в другое русло".

"Уах!"

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Сражение на Острове Джексона!

Сотни дрейков преследовали Виида.

"Они никак не угомонятся".

Виид хотел вырваться из окружения дрейков.

Дрейки извергали в небо огонь, образующий подобие паутины.

Призрачная лошадь была медлительной, и изменять на ней направления было нелегко, поэтому с течением времени ситуация ухудшалась.

Здоровье понизилось!
В Сосуде Жизни осталось меньше 50% здоровья!

Здоровье Виида падало, но это всё ещё не вызывало у него серьёзного беспокойства.

Подобной напряжённости ему было недостаточно!

'Моё здоровье всё ещё превышает 100,000'.

Это превышало то максимальное здоровье, которое он имел как скульптор.

"Из тех скульптур, что я сваял ранее... мне нужно нечто такое, что сможет им навредить".

Скульптор, летающий над древним полем битвы, не являлся завершающим штрихом в этой сцене.

Виид вынул скульптуру.

Льющийся дождь и бушующее море.

Совершенная скульптура!

Богиня Гестия признала эту великую работу Скульптора Виида. Дождь и накатывающие волны. Пейзаж продуманно выраженной природы, при создании которого использовались труднодоступные минералы.

Художественная ценность: 349.

С Ваянием Перемещения Во Времени он мог сам выбирать поле битвы, поэтому он подготовился к этому заранее.

Он сознательно не заготавливал для этого бедствия прекрасных скульптур или шедевров. Если бы все войска альянса были сметены, это стало бы настоящей трагедией.

"Её мощь слаба, но... Эх, не знаю. Ваяние Великого Природного Бедствия!"

Вы использовали Ваяние Великого Природного Бедствия.

20 очков Искусства потеряны навсегда.

20,000 здоровья и маны было израсходовано.

Все характеристики временно снижаются на 15% в течение 3 дней.

Близость к Природе упала.

Ваяние Великого Природного Бедствия может применяться только один раз в день.

Во время призыва великого бедствия в зависимости от характера причинённого ущерба могут повыситься Слава или Бесчестье.

Во время катастрофы можно умереть, будьте осторожны.

Виид написал своим товарищам в групповой чат.

- Виид: Трудно охотиться?

- Сурка: Здесь... крупные проблемы!

- Зефи: Я ещё не умер. Они повсюду. Гады!

Его товарищи боролись каждый на своей избранной позиции.

Пейл и Мейлон попытались подняться повыше, но сдались, так как дрейков было слишком много.

Питон и Приправленный Краб сражались, пытаясь убить как

можно большее количество врагов.

У монстров, призванных кланом демонов, была высокая защита, и их было много.

Клан демонов даже использовал различные проклятия, поэтому наступление альянса было нелёгким.

- Виид: Это сражение опасно. По сути, это борьба со временем.

- Хварен: Борьба со временем?

- Виид: Мы должны закончить его как можно скорее. Поэтому я только что вызвал бедствие. Приготовьтесь.

- Пейл: Какое бедствие?

Тут же спросил Пейл.

Всё зависело от того, какое это было бедствие. Они могли быть сметены бедствием, поэтому они, естественно, занервничали.

- Виид: Гмм... ничего особенного. Просто небольшой дождик и накатывающие волны.

- Ромуна: Накатывающие волны? Но это же остров, разве мы не находимся на суше?

- Виид: Волны накатят с моря.

- Сурка: Кееек.

- Ирен: Мы же никак не сможем этого избежать!

В их головах возникла картинка накатывающей огромной десятиметровой волны.

С каждым использованием умения сила бедствий Виида становилась всё сильнее.

Причина этого состояла в том, что его Близость к Природе постоянно повышалась.

- Виид: Эффект должен быть слабым, я использовал всего лишь обычную скульптуру.

- Пейл: Какова её мощь?

- Виид: Не знаю. Но вы выживете, если не будете стоять у волн на пути.

- Беллот: И как нам этого избежать?

- Виид: Именно об этом вы и должны с этого момента подумать.

В групповом чате на несколько минут воцарилось молчание.

Они хотели материться, но ни одного слова не сорвалось с их языков, ведь они были порядочными людьми.

Они ругались лишь в своих мыслях для снятия напряжения!

- Пейл: Те, кто находится на земле, вы должны сменить своё местоположение.

- Мейлон: Поспешите. Забирайтесь на возвышенности.

Пейл и Мейлон, разъезжающие на призрачных лошадях, снизились, чтобы спасти своих товарищей.

Остальные также пытались найти безопасное для себя место.

Питон кромсал одиночных монстров и направлялся вглубь острова, в то время как Приправленный Краб зарывался поглубже в песок.

В зависимости от обстоятельств, для активации бедствия требовалось некоторое время.

'Такие стихийные бедствия как дождь и волны... не начинаются мгновенно. Сначала должны образоваться дождевые тучи, поэтому я уверен, что ничего серьёзного не будет'.

Виид достал лук высокого эльфа и начал стрелять по дрейкам.

"Пронзающие Стрелы!"

Его навыки стрельбы из лука были сырыми, но это компенсировалось большой силой стрелка.

Удар вращающейся стрелы нанёс по меньшей мере 40,000 урона! Преследующий его дрейк был поражён выстрелом и мгновенно погиб.

Дрейки увидели могучую силу его стрел и начали их избегать.

- Ггеуг ггеуг ггеуг!

- Вы что, пытаетесь уклоняться?

- Вам не нужно убегать, вы же медленнее стрел. Всё небо является территорией дрейков.

Клан демонов управлял дрейками с земли.

Вы горите.
Ваше здоровье снижается на 930 каждую секунду.

Виид, весь охваченный пламенем, пытался оторваться.

Поскольку дрейки преследовали Виида, ситуация у сражающихся на земле людей стала лучше. Однако в целом ситуация не поменялась.

Клан демонов продолжал призывать крупных монстров, которые твёрдо держали позиции и плевались кислотой.

"Не прекращайте нападать".

"Рыцари Королевства Мапон, в атаку!"

Войска альянса нападали на монстров целыми отрядами.

Постепенно в окружающей среде начали происходить изменения. С неба начал литься дождь.

"Какой внезапный дождь..."

"Из-за дождя трудно передвигаться".

"Так или иначе, мы прорвались. Мы отстояли эту территорию! Чтобы выкорчевать весь клан демонов, мы должны высадить больше войск".

Теперь некоторые люди не могли нормально видеть того, что происходит впереди, поэтому у альянса появилась серьёзная помеха. Однако клан демонов и монстры также не могли двигаться свободно.

Дождя, льющего с неба, было достаточно, чтобы остановить сражение.

Дождевое бедствие!

От него не было никаких повреждений, но продолжать сражение стало трудно.

Виид закричал, используя Рёв Льва.

"Продолжайте продвигаться к возвышенностям. А оставшимся на кораблях войскам приготовиться к качке!"

У альянса также была налажена система командного состава, состоящая из руководителей подразделений, лидеров групп и рыцарей высокого уровня.

"Кто это?"

"Без понятия".

"Как он смеет командовать армией Королевства Мапон?"

Альянс не внял предупреждению Виида, но с его товарищами всё обстояло по-другому. Они отыскивали любые безопасные места и прижимались к земле.

Суаааах.

Из-за сильного дождя огонь дрейков потерял эффективность, в то время как линия берега, где стояли клан демонов и монстры, отступила назад.

И из глубины моря поднялись высокие волны!

"Капитан-ним! Идёт большая волна!"

"Лево руля. Встать к волне носом!"

"Поворачивай! Поворачивай!"

"Остерегайтесь столкновения с соседними линиями судов..."

Большие парусные суда, ожидающие высадки, начали раскачиваться на волнах.

Это была катастрофа, но опытные капитаны успешно противостояли волнам в десятки метров высотой. Однако парусные суда, ждущие в отдалённых водах, стало нести вперёд и вышвыривать на Остров Джексона.

"Там... Земля..."

"Все вниз. Это крушение!"

Воины отчаянно рвались через рифы и песчаный пляж, чтобы выжить.

По морю проносились высокие волны.

"Кукик?"

Одно из парусных судов обнаружило группу членов Клана Демонов Гулден, скрывающуюся в пещере.

Секретный козырь клана демонов!

В летописях они были разрушительной силой, которая потопила более половины судов, прежде чем альянс смог высадиться на Остров Джексона.

Виид знал об этом заранее и предотвратил это при помощи бедствия.

"Засада".

"Нападаем, нападаем!"

Битва под дождём.

После того, как волны достигали суши, они быстро теряли силу, но зато выбрасывали людей на берег.

Большие волны вынудили солдат альянса броситься вперёд на монстров.

Люди и монстры перемешались словно в водовороте.

Произошло ужасное бедствие, в котором было множество жертв из числа добропорядочных людей.
Был убит 1,391 человек.
49,382 были ранены.
Вы получили титул 'Массовый Убийца Бедствиями'!
Бесчестье повысилось на 38,295.

К тому времени, когда бедствие и дождь закончились, Виид получил огромное Бесчестье.

Сила бедствия была невысока, но многие десантные корабли были потоплены, вызвав тем самым многочисленные жертвы.

Однако альянс получил подкрепление, а огонь дрейков был подавлен. Благодаря этому альянс быстро взял под свой контроль береговую линию.

Вы помогли высадке Королевства Мапон, Королевства Келтун и Королевства Бромба.
Потери от монстров были минимизированы.
Вы добились стратегической цели!
Слава увеличилась на 3,000.
Мудрость увеличилась на 2.

Численность сил альянса практически не уменьшилась по сравнению со сражением в оригинальной истории.

Волны прибили парусные суда к берегам Острова Джексона, прямо в гущу монстров, и сражение стало более ожесточённым.

Высадившаяся армия во главе с рыцарями захватила побережье и направилась к центру острова.

Дрейкам, властвующим в небесах, было нелегко снизиться из-за размещённых на позиции лучников и магов.

Поскольку группа Виида активно принимала участие в сражении на Острове Джексона, оно развивалось более интенсивно.

"Вернитесь в мир, в котором раньше жили. Это тёмное место. Это грязная и продажная земля. Помогите распространить здесь законы тьмы. Поднятие Нежити!"

Призыв армии нежити!

Из трупов альянса, монстров и клана демонов было создано большое количество нежити.

"Он посмел совершить подобное..."

"Он сделал нежить из солдат нашего королевства!"

"Командир Паллода стал дуллаханом".

Враждебность с Королевством Мапон увеличилась на 10.
Враждебность с Королевством Келтун увеличилась на 10.
Враждебность с Королевством Бромба увеличилась на 10.
Войска альянса этих трёх королевств перестали вам доверять.
Возможно, вы и помогли им в сражении, но они не считают вас заслуживающим доверия союзником.
Если враждебность продолжит накапливаться, вы можете подвергнуться нападению.

Некромантов ненавидели везде!

"Я нанёс кое-какой ущерб бедствием и вызвал нежить. Думаю, результат будет хорошим".

Он проигнорировал их слова, так как в будущем всё равно бы их не увидел!

Виид вместе с нежитью продвигался вперёд.

"Сметайте монстров. Оставьте людей на потом... Нет, просто не сражайтесь с людьми!"

Целями нежити Виида становились клан демонов и монстры.

Преимущество некромантов состояло в том, что им не нужно было беспокоиться о потерях в рядах союзников.

Он просто мог вызвать Ван Хока и дать им команду.

"Ван Хок, интенсивное наступление".

"Понял, Хозяин".

"Торидо, охоться на клан демонов".

"Мои когти и зубы посеют хаос".

Лорд Вампиров Торидо напал на клан демонов.

Поскольку в бой вступила нежить, здоровье и мана Виида стали восстанавливаться.

У него появилась возможность восстановить сниженное дрейками здоровье и пополнить свою ману.

"В атаку!"

Виид продолжал расходовать ману на вызов нежити, которая присоединялась к Ван Хоку.

Он получал огромное количество опыта в навыке Вызова Нежити!

Он не использовал Взрыв Трупа, однако неоднократно использовал собранную ману на вызов големов.

Мастерство Производства Големов увеличилось.

Он также усилил нежить, дав им оружие и доспехи.

Одновременно со всем этим он качал и другие свои навыки.

Господство Тьмы, Аура Смерти, Абсолютная Магическая Защита!

У Господства Тьмы были некоторые ограничения на повышение уровня навыка, поэтому он должен был достигнуть необходимых требований.

Оно требовало высокого значения характеристик Знания и Мудрости, а также навыка Вызова Нежити выше 5-го продвинутого уровня и познаний в области тьмы.

Фактически, одной из основ его профессии было изучение Господства Тьмы.

"Отступаем".

Клан демонов оставил береговую линию и отступил к горным областям.

Спустя несколько часов был осаждён их храм, построенный в горах.

"Уаааах. Уничтожим их ради блага континента".

"Мы победили клан демонов".

"Мы боролись, не жалея себя, чтобы наши дети могли жить в мире и счастье".

До воюющего периода рыцари обладали наивным и невинным мировоззрением, будто пришедшим из детских книжек.

"Фух, наконец-то последний рубеж".

"Всё прошло реально быстро, учитывая масштаб сражения".

"Кук. Следование за Виидом-нимом действительно совсем не похоже на одно лишь наблюдение за ним".

Товарищи Виида также были измотаны ужасным сражением.

Ирен от исцеления раненых получила большое количество Славы и четыре очка Веры, но её мана была полностью исчерпана.

Крупное сражение было прекрасной возможностью для священника применять святую магию широкого радиуса действия.

Хварен и Беллот также улучшили свою Славу и Привлекательность, танцуя и играя на инструментах.

Зефи, Пейл, Мейлон и другие боролись до тех пор, пока не оказывались на грани смерти. Иногда они попадали в критическую ситуацию, но им получалось отступать при поддержке рыцарей альянса.

"Нет ничего сильнее этого... Люди не выживут на этом острове".

"Ритуал не завершён, но ничего не поделаешь".

В заключительной битве Клан Демонов Гулден призвал демона Делама.

- Я сожру вас всех!

Демон получал силу, поедая всех вокруг!

Делам был похож на темнокожего двухметрового варвара.

"Демон".

"Разберитесь с демоном".

Все войска альянса бросились к Деламу. Однако в тот момент, когда они приблизились к нему, их тела застыли.

Ваша душа была поражена энергией зла. Ваше тело парализовано!

"Кукукук!"

Делам широко раскрыл свой рот и начал пожирать рыцарей.

Куадудудук.

"Демоны — это плотоядные животные. Не останавливайтесь!"

"Мы пожертвуем собой".

Рыцари теряли над собой контроль сразу же, как только

оказывались около Делама. Кроме того, они не смогли нанести ему даже несколько ударов.

"Этот демон настолько сильный...!"

"Это невозможно!"

Делам пожирал рыцарей и ближайших монстров, и менее чем за минуту вырос до 20 метров, а также стал излучать свою магическую силу на большей дистанции.

Курурурунг!

Вокруг Делама начали носиться молнии.

Чистая магия била солдат альянса, которые в судорогах падали и корчились на земле.

Его оружием были огромный меч и трезубец!

Делам использовал их, чтобы бросать рыцарей в свой рот.

Кулаки Сурки задрожали.

"Ах... Бороться с таким монстром будет сложно".

Мечников и борцов кунг-фу ждала лишь смерть, ведь они боролись в ближнем бою!

Глаза Виида сузились.

'Победить демона — вот конечная цель'.

План по охоте на демона ради поднятия свои характеристик и Славы, потерянных во время прокачки некроманта!

Зефи уставился на Виида.

"Из того, что я увидел, выходит... вы знали, что он появится?"

"Да".

"Как вы убьёте демона?"

"Я поражу его своим мечом".

Плечи его товарищей расправились, когда они увидели его уверенность.

В различных книгах у демонов был высокий класс.

Однако во время призыва на Версальский Континент демоны теряли значительную часть сил, поскольку не могли проявить свою истинную мощь, находясь взаперти так долго.

Виду удалось изгнать Монтуса, поэтому они с надеждой спросили.

"Виид-ним! В прошлый раз вы воскресили Родерика. Кого вы собираетесь воскресить на этот раз?"

"Эмм... Хестигера!"

Догадалась Ромуна с посветлевшим лицом.

Если бы чрезвычайно красивый Хестигер был воскрешён, он сразу заставил бы потеплеть все женские сердца.

Воины пустыни обладали крепким прессом и мастерски владели ятаганами!

Виид покачал головой.

"Того парня нельзя оживить повторно. Хестигера не стало навсегда".

"Аxx".

"Кроме того, нелогично использовать Воскрешение Скульптуры при каждой охоте".

Независимо от того, насколько крупным был демон, было глупо использовать умение, отнимающее три уровня только ради того, чтобы справиться с одним боссом.

Кроме того, у Воскрешения Скульптуры были очень хитрые условия. Не было никаких гарантий того, что возрождённый человек вообще станет бороться с демоном.

'Я не помню имени самого сильного человека в истории, а значит кого бы я не воскресил, он, скорее всего, бездарно погибнет. Или же он избавится от одного лишь демона и сразу исчезнет'.

Это было сложное в плане выбора умение, ведь ему приходилось принимать во внимание характер оживляемого человека.

Питон низким голосом спросил.

"А какой у него уровень?"

"Низкоранговый демон Монтус был 600-го. Этот демон должен принадлежать к среднему рангу".

"Получается... он ещё сильнее? Но разве демоны сложны не только из-за своих уровней, но и из-за уникальных навыков?

"Он был призван только что, поэтому даже несмотря на то, что это среднеранговый демон, он слаб".

"Значит, это не будет так трудно, как я думаю?"

"Если он возвратит всю свою силу, пожирая существ, то его уровень станет где-то 800-900-м".

"Монстр 800-го уровня?"

"Да. Он станет таким через несколько часов приёма пищи".

Они решили, что монстра, подобного этому, больше не могло существовать.

'Мы прибыли сюда, чтобы погибнуть?'

Виид сказал ещё несколько слов своим подневольным товарищам.

"Подобно тому, как драконы обладают природным оружием в виде дыхания, сила и особенности демонов связаны с их произносимыми фразами".

"Этот демон как-то связан с едой".

"Да. Согласно книгам по истории, если он применит своё уникальное умение, то сможет заглотить всех существ в радиусе 2-х километров.

"....."

Питон и остальные уставились на Виида.

"Мы можем выиграть нечто подобное? Нет. Так разве мы не должны поспешить и сразиться с ним прежде, чем он станет настолько сильным?"

"Мы должны подождать. У Делама есть ключевое слабое место. Когда он наестся, он не сможет двигаться, сосредоточившись на переваривании пищи, поэтому его защита ослабнет. Тогда у нас появится шанс".

"Скольких он должен сожрать?"

"Это неточно, но приблизительно 10,000".

Если бы демон чревоугодия съел примерно 10,000 союзников и монстров, у них появился бы шанс. У группы появилась надежда, но Питон задал ещё один вопрос.

"Я просто спрашиваю, но... если мы упустим эту возможность, то что нам делать?"

"Бежать".

"А?"

"Если вы не успеете сбежать, вас съедят".

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Глава 4: Семена нападения

Собрание по чрезвычайным ситуациям Культа Травяной Каши.

В конце одной из глухих улиц Моры, среди заброшенных зданий на холме, стоял обветшалый храм, укрывшийся от глаз агентов Империи Хэйвен.

В нём на дешёвых циновках, постеленных поверх земляного пола, сидели 50 игроков.

"Приступайте к еде".

"Да, я с удовольствием это съем".

Здесь была высококачественная травяная каша с морскими ушками, женьшенем и говядиной.

"Умм. Вкусно".

"Эта мягкая шея так хорошо сочетается с травяной кашей".

Великие люди были собраны здесь ради обсуждения вторжения Империи Хэйвен и повальном разрушении ею Королевства Арпен.

Сначала собрание по чрезвычайным ситуациям было создано, чтобы остановить войну, но теперь у присутствующих была чёткая цель.

Свободные приключения и торговля.
Победим диктаторскую Гильдию Гермес ради мира и свободы континента.
Ура Королевству Арпен!

"Мы не должны прощать Империи Хэйвен подобное".

"Период её слабости будет недолгим. Как только через несколько месяцев их законы обретут стабильность, они реорганизуются и снова к нам вторгнутся".

"Культ Травяной Каши... Судьба севера висит на волоске".

"В данный момент мы должны быть сильными. Но северных игроков тяжело собрать..."

"Многие игроки не хотят войны".

Собрание по чрезвычайным ситуациям подготавливалось к будущему.

У них был план с привлечением Виида, где тот должен был принудить северных игроков напасть на Центральный Континент, но он был исключён, так как в нём было слишком много слабых мест.

Военная мощь Империи Хэйвен всё ещё была сильна.

Вопрос состоял в том, сколько северных игроков присоединится, а также кто будет управлять завоёванными территориями.

"Каково состояние Центрального Континента?"

"Всё стабильно".

"Снижение налогов, похоже, приносит плоды в ближайшей перспективе".

"Как ни печально, но жалобы прекратились".

У едящих травяную кашу членов собрания по чрезвычайным ситуациям были совершенно абсурдные специализации в реальной жизни.

Здесь были высокопоставленные чиновники, дипломаты и военные каждой административной области страны.

Люди, разбирающиеся в различных областях, приезжали на север в Королевство Арпен сразу же после регистрации в Королевской Дороге.

Клерки 5-й категории, сдавшие административный экзамен, не могли удержаться от желания поесть травяной каши!

Также к Культу Травяной Каши пытались присоединиться

члены парламента и политики.

"Я — член парламента. Разве я не могу получить миску травяной каши бесплатно?"

"С какой стати?"

В первые годы среди членов культа были игроки, совершавшие злодеяния, но потом подобное перестало происходить.

Если кто-то, прикрываясь именем Культа Травяной Каши, действовал непорядочно, то его изображение загружалось в сеть и показывалось по всему миру.

И хотя политики, возможно, лгали или искажали правду в реальности, в Культе Травяной Каши это было невозможно.

Даже политики подсаживались на в Королевскую Дорогу из-за членов своих семей, играющих в неё.

"Способ подорвать власть Гильдии Гермес... Это будет сложно, ведь наши вооружённые силы слабы".

"Если они нападут первыми, наша стратегия будет очень ограниченной. Учитывая прошлое, в котором нас ощутимо ударили во Дворце Земли... в каждом сражении Королевство Арпен продолжит нести урон".

"Если вспыхнет полномасштабная война, север будет подкошен. Как только Центральный Континент стабилизируется, Империя Хэйвен сосредоточится на севере".

"Превентивный удар — вот правильный ответ. Такие организации как Гильдия Гермес быстро рушатся, если их ослабить. Прежде всего, у их членов отсутствует преданность".

"Они объединены только лишь благодаря общим интересам. Пока они держат Центральный Континент, они не разбегутся".

"Если мы захватим лишь часть Центрального Континента, это ничего не улучшит..."

Проходили многочисленные обсуждения того, как напасть на

Империю Хэйвен.

Они не знали об экономическом проникновении Манауэ в сердце врага, но у них появилось много подобных идей.

В одном из предложений говорилось, что раз на юге возникло Королевство Палос, Культ Травяной Каши должен оказать помощь по его усилению.

В этот момент поднял руку обслуживающий собравшихся Мягкий Тофу.

"Я помню, как Виид однажды кое-что сказал".

"И что же?"

"Он сказал Первому Мечу, что разорвёт Империю Хэйвен в клочья".

"Оххххх".

"Он сказал это, когда Империя Хэйвен была на пике своего могущества".

"Настолько большие амбиции?"

"Но у него же должно быть хоть какое-то здравомыслие..."

"Он человек, который создал на севере Королевство Арпен".

Участники совещания по чрезвычайным ситуациям были преисполнены восхищения.

Когда Империя Хэйвен вторглась в Королевство Арпен, Виид произнёс очень простые слова.

- Они хотят добраться до моей миски с рисом? Я не могу оставить это просто так. Я порву их в клочья!

Это походило на разрывание тетрадки разозлённым мальчиком в детском саду.

Но старшие участники совещания по чрезвычайным ситуациям глубоко интерпретировали значение этой фразы.

"Разрывание... Тогда это означает одержание победы над Империей Хэйвен. Но итоги и результаты отличаются от путей к их достижению. Разве в то время он тактически не разрушил Дворец Земли?"

"Есть различия между крушением и срывом атаки. Кажется, в этом есть скрытый смысл".

"А возможно ли, что он имел в виду не тот момент, а далёкое будущее?"

"Разрушение Империи Хэйвен. Разве это не означает чего-нибудь подобного?"

"Слова Виида-нима. Они не могут быть лишь грубой интерпретацией. Мы должны понять его слова, чтобы изменить судьбу континента".

"Думаю, что нам нужен кто-то, кто поймёт значение его выражения".

"Мы должны озвучить их кому-нибудь, кто специализируется на корейской литературе или тому, кто имеет докторскую степень в гуманитарных науках".

"Этого будет достаточно? Мы должны связаться с преподавателями Гарварда и Йеля".

Старшие члены Культа Травяной Каши пригласили мировых учёных глубоко покопаться в значении тех слов. И было принято решение!

Южнокорейский солдат, предоставивший СМИ информацию о коррупции в торговле бронежилетами, сказал.

"Правильно будет интерпретировать его буквально. Он собирается разорвать Империю Хэйвен".

Затем заговорил солдат, которого отправили в отставку после сообщения о неисправностях в подводных лодках.

"Разорвать на кусочки? Но как?"

"Послать лучшие войска Королевства Арпен, чтобы разрушить множество областей..."

Солдат, который стал изгоем после сообщения о связях между производителями реактивных истребителей и оборонными компаниями, покачал головой.

"Наша власть не так велика. Гильдия Гермес имеет множество людей, и будет готова к подобному".

"Или мы можем подорвать их власть, обострив отношения между лордами Центрального Континента".

"Звучит убедительно".

"Мы находимся в ситуации, когда можем это попробовать, но... хорошо. Они смогли бы это предвидеть?"

"У лордов давно уже имеются серьёзные жалобы по отношению к Империи Хэйвен. На них сказались откровения Дариуса, а из-за снижения налогов снизилась и их прибыль".

"Несмотря на всё это, мы, вероятнее всего, не преуспеем в этом деле".

"Если мы защитим Королевство Арпен, то избежим каких-либо потерь".

"Тогда, чтобы ухудшить отношения в Гильдии Гермес..."

Постепенно формировался план.

Среди них шёл жаркий спор, но в итоге они решили последовать словам Виида.

"Мы можем разделить наш план на 1-ю и 2-ю стадии".

"Когда план свершится... Версальский Континент может погрузиться в хаос".

"Мы должны будем вычислить его успешность или неудачность на 1-й стадии. И только тогда мы сможем приступить к стадии 2".

"Речь идёт о том, сможем ли мы зажечь сердца людей, но... этот план не предполагает никаких запасных вариантов".

"Это план Виида-нима. Мы должны верить и следовать его словам".

"Мы должны сохранять его в секрете, поэтому сообщайте его только тем игрокам, кому доверяете".

"В любом случае, держите рты на замке. Вы не должны поддаваться на подкупы Гильдии Гермес".

"К счастью, среди нас много порядочных игроков".

"Подразделению Поганковой Каши также можно доверять".

Культ Травяной Каши составил определённый план и сообщил о нём правителю Королевства Арпен. Союн утвердила окончательное решение!

Она посмотрела на последнее предложение и поставила под ним королевскую печать.

Травяная Каша, Травяная Каша, Травяная Каша!

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Рыцарь Мьюл.

Южная часть Империи Хэйвен.

Он был высокоранговым членом Гильдии Гермес и управлял обширной областью, некогда являющейся Королевством Градиан и Королевством Нест.

Он был ограблен Виидом и атакован мятежниками на Вершине Крейпа, а после этого отправился на север, чтобы отомстить.

"Кууук. Это полное поражение..."

Мьюл отбросил планы мести и использовал оставшиеся войска грифонов, чтобы возвратить себе Вершину Крейпа и свои земли.

Мятежники притихли, но из-за нападения воинов пустыни стали приходить бесконечные призывы о помощи из области Великих Равнин.

- Для сохранения стабильности области необходима поддержка войск. Пожалуйста, спасите нас!

- Вы должны помочь. Великие Равнины подвергаются захвату.

- Люди из пустыни грабит нас. Когда я пишу это, ворота уже снесены...

Мьюл быстро переместился туда по приказу Гильдии Гермес, но воины пустыни уже отступили.

"Аxx. Всё уже закончилось".

"Всё кончено. На складе ничего не осталось".

"Всех солдат перебили. Теперь нам придётся начинать с самого начала.

Южные лорды, вернувшиеся туда после эвакуации, опустошённо сидели прямо на земле. Золотое зерно Великих Равнин было вывезено. Оно являлось для Великих Равнин символом изобилия. Та же участь постигла яблони, груши, гранаты и фиговые деревья, посаженные на улицах.

С них исчезли даже недозрелые фрукты.

После ограбления Великих Равнин цены на зерно на Центральном Континенте резко подскочили. Его сразу же скупили богачи, поэтому его было трудно найти на рынке.

"Это провал... Кук. С Великих Равнин пропало больше половины урожая этого года".

"Это реально грандиозный налёт. Разве империя не должна быть более бдительной?"

"Точно. Их беспокоят лишь города и крепости. А теперь весь урожай пропал".

"Это не главная проблема. Слышал, что нападавшие забрали множество жителей?"

"Жителей?"

"Специалистов и молодых людей насильно взяли в плен и погнали в пустыню".

"Нет... Это так жестоко".

Лорды были потрясены этой новостью.

Когда шла война между престижными гильдиями, все они пытались максимально снизить потери среди жителей.

В бою было трудно контролировать каждого солдата, поэтому если разгорячённые игроки порой сжигали город, с этим ничего нельзя было поделать, однако впоследствии их наказывали.

Даже во время войн подобные действия значительно повышали Бесчестье. За это в квестах и при управлении налагались крупные штрафы, поэтому все, кто имел здравый смысл, не совершали подобного.

Здания можно было отстроить заново, материальный ущерб покрыть, но, если уводились жители, было невозможно оправиться в короткий срок.

Однако лорды Центрального Континента не знали о разнице в культуре.

Акт ограбления и взятия пленников на цивилизованных землях облагался большим штрафом и увеличивал Бесчестье.

Но в областях пустыни за успешный захват большого количества пленных только хвалили.

"Они либо не очень умны, либо не заботятся о дурной репутации".

"По словам игроков, они следуют лишь законам пустыни".

"Они воры".

"Их мечи — это их единственная сила".

Мьюл, управляющий Вершиной Крейпа, считал, что южным лордам не хватает познаний в экономике.

После отдачи более половины налогов Империи Хэйвен, остальное было потрачено впустую: на восстановление ущерба, нанесённого мятежниками.

"В то время, как мы возвращали области некоторую стабильность, воины пустыни..."

"Больше нет возможностей для снижения налоговой ставки".

"Воины на юге говорят, что они создадут Империю Палос".

"Теперь мы просто обязаны зачистить пустыню!"

"Давайте возвратим наших потерянных жителей и нашу собственность".

Лорды Великих Равнин и южные воины Гильдии Гермес задумали принять жёсткие контрмеры.

Мьюлу, имеющему самые большие полномочия в области, это не понравилось.

"Грифоны не могут блуждать по раскалённой пустыне, выискивая врагов".

"В этом мы должны быть едины".

"Сколько на это будет выделено войск?"

"Я пошлю 200,000. Вырвите у пустыни корни, прежде чем она сможет разрастись ещё больше".

Мьюл спросил.

"Вы собираетесь взять под свой контроль южную пустыню с 20,000 воинов?"

"Я пошлю элитные войска. Имперская Армия не непобедима... но она сильна".

"Вы знаете, насколько широка пустыня? Там не развита дорожная сеть, и, если мы забредём в центр пустыни, нас никто не отыщет. А из Замка Арен нет никакого подкрепления?"

"Они не могут позволить себе этого. Сейчас не время для войны, к тому же Гильдии Гермес приходится держать под контролем много земель".

"У них нет интересов на далёком юге".

"Тогда нужно организовать в пустыню экспедицию".

"Те парни вернутся снова..."

"В этом случае мы их остановим. В следующий раз мы отреагируем намного быстрее".

Спорящие лорды не могли прийти к единому решению.

Многие из них просили спасения, сами не желая принимать участие.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Стальные рыцари, доминирующие в небесах.

"Молодцы. У них появился новый детёныш".

Мьюл был занят заботой о грифонах на Вершине Крейпа.

Молодые грифоны были голодны, поэтому он помещал большие нарезанные куски говядины им в клювы.

"Ешьте много. Не оставайтесь такими милыми как сейчас".

Количество грифонов было сильно сокращено из-за набега Виида и войны на севере.

Было трудно восстановить популяцию снова до 5,000, поэтому в будущем молодые грифоны должны были стать основной силой корпуса грифонов.

"Хухуху. Вы будете безгранично властвовать над небесами

континента. Как только небо станет нашим, земля сдастся сама собой. Это не преувеличение".

В то время как Мьюл улыбался, он получил предупреждение о том, что приближается нарушитель.

Человек, носящий экипировку новичка и летящий к Вершине Крейпа на виверне!

"Только не говорите мне..."

Мьюл и сам заметил виверну с вершины башни.

"Разве эта виверна не Виверна-3?"

Виверна, которая постоянно и везде носила на себе Виида.

На континенте не было ни одной более известной виверны, чем эта.

'Нападение Виида? Маловероятно, что он прибыл бы один. С ним пришли бы многочисленные силы'.

Мьюл был на грани отправления экстренного сигнала грифонам и своей армии.

Но в это время он увидел белый флаг и лицо игрока на Виверне-3.

'Это не Виид?'

Лицо Виида было настолько обычным, что спустя какое-то время он его забыл.

Но игрок на Виверне-3 довольно сильно отличался от Виида.

'Виид может менять внешность... Это может быть уловкой'.

Однако Мьюла не отпускала уверенность, что это не он.

С первых лет в Гильдии Гермес он привёл множество сражений к победе. Он обладал высокой гордостью и не считал, что будет легко побеждён Виидом в сражении один на один.

Вершина Крейпа была крепостью, основанной на утёсе.

Даже если бы произошла война, эту крепость нелегко было бы взять.

'Я могу вступить в схватку. Но не думаю, что Виид изменил бы своё лицо и прилетел бы сюда с белым флагом'.

Мьюл замахал в окно руками, пригласив посетителя приземлиться в гнездо грифонов на Вершине Крейпа.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Мьюл поприветствовал посетителя в одеянии новичка. После спуска с Виверны-3 он расправил плечи и представился.

"Я Токкунг из подразделения Поганковой Каши".

"Подразделение Поганковой Каши?"

"Да. Меня послал сюда Виид-ним".

"Ясно".

Мьюл был разочарован, несмотря на то, что он и не ожидал, что прибывшим человеком окажется Виид.

'Очень жаль. Если бы Виид прилетел сюда один, я бы убил его'.

Хоть это и было трусливо, это стоило той известности, что он бы получил от убийства Виида. Но сейчас он заинтересовался тем, что хотел передать ему Культ Травяной Каши.

Если бы это было нечто обыденное, они не послали бы сюда члена Поганковой Каши на Виверне-3.

"Что вы хотите передать?"

"Хуху. У меня есть для вас хорошее предложение".

Игрок по имени Токкунг усмехнулся.

"Я опущу длинное вступление. Вас когда-нибудь посещали

мысли о том, чтобы стать независимым от Империи Хэйвен?"

"Независимым?"

Токкунг объяснил предложение Культа Травяной Каши.

Подконтрольные Мьюлу области Градиан и Нест стали бы независимыми и перестали бы находиться под властью Империи Хэйвен.

Культ Травяной Каши использовал бы своё влияние и помешал бы воинам пустыни атаковать его земли.

"Если наши отношения улучшатся, вы сможете торговать специализированными товарами севера. Многочисленный торговый флот из Королевства Арпен проложит к вам морской путь".

"Значит, воины пустыни не заключат мир с империей? Вы это хотите сказать?"

"Именно. Воины пустыни будут активны в других областях, но вы не понесёте убытков".

Когда Мьюл это слушал, он думал, что это просто смешно.

"Я всё ещё не могу понять. Вы хотите, чтобы я вышел за пределы крепкого забора империи?"

"Да. Если вы измените свою государственную систему на систему Королевства Арпен, то многие северные игроки направятся в королевство Мьюла. Королевство Мьюла станет более активным. Развитие... Вы и сами должны понимать. Будут созданы новые деревни, и у вас будет большое королевство, граничащее с южной областью пустыни.

"А что относительно отношений между мной и Гильдией Гермес?"

"Я отвечу словами Виида-нима. Люди должны знать, когда идти в ванную, а когда из неё выходить. Разве сейчас не подходящее время, чтобы выйти?"

Мьюл некоторое время молчал.

'Воины пустыни раздражают'.

Его действительно раздражали нападения с юга.

Будучи частью Гильдии Гермес, он не мог проигнорировать запросов лордов о помощи. Но повреждений на его территории ещё не произошло, поэтому это вызывало лишь раздражение.

'Но, если считать, что я зашёл в ванную... ситуация, конечно, выглядит иначе'.

Мьюл был с Гильдией Гермес с самого начала.

Как рыцарь и специалист по приручению грифонов, он играл большую роль в завоевании Центрального Континента.

Благодаря манёвренности подразделения грифонов, он каждый раз находился в центре территориальных завоеваний. Благодаря непрекращающимся военным успехам он обладал огромной армией.

Из уважения к его способностям и военной мощи ему вручили области Градиан и Нест.

'Я больше ничего не получаю от Гильдии Гермес. Даже если Империя Хэйвен завоюет Королевство Арпен, я не получу никаких преимуществ'.

И ему приходилось отдавать половину налогов, взимаемых с его территории.

Единственной причиной, по которой он не жаловался, была его лояльность к Гильдии Гермес. Однако, если бы он стал независимым, то в будущем больше не должен был бы платить налоги.

Он больше не был бы частью Империи Хэйвен или Королевства Арпен, а стал бы независимым королём огромной территории.

'Это не такое уж и нелепое предложение. Оно прибыльно для меня. Есть всего одна серьёзная проблема'.

Он хотел восстать против Империи Хэйвен, но здравый смысл подсказывал, что это было невозможно.

Военная мощь Гильдии Гермес и Империи Хэйвен была настолько сильна, что её нельзя было игнорировать. Что, если они растопчут его сразу же, как только он объявит независимость?

Токкунг рассмеялся, будто прочитав мысли Мьюла.

"Как только Мьюл примет предложение, Королевство Арпен нападёт с севера".

"Вы станете бороться с империей? Военной силы Королевства Арпен будет недостаточно".

"У нас тьма народу. И даже если мы застрянем лишь на границе Королевства Арпен, мы сможем ударить по нервам Империи Хэйвен".

"Это ничего не будет значить. Гильдия Гермес достаточно сильна, чтобы предотвратить подобное вторжение. Если Имперские войска прибудут на юг, для меня это будет худшая ситуация".

"Королевство Арпен и новое королевство Мьюла. Империи Хэйвен будет нанесён урон с обеих сторон одновременно. Думаете, они смогут покрыть стоимость войны в то время, когда налоги понижены?"

"Королевство Арпен не может идти против Империи Хэйвен".

"В случае наихудшего развития ситуации Королевство Арпен примет Мьюла. Вы сможете стать лордом, управляющим обширными землями".

Мьюл покачал головой и ничего не ответил.

Он был слишком занят вычислениями в своей голове.

У предложения Токкунга были преимущества, но он не мог принять его из-за рисков.

"Причина этого предложения..."

"Если Империя Хэйвен будет разделена, это будет выгодно для Королевства Арпен".

Честно ответил Токкунг.

'Я не единственный, кому они делают это предложение'.

Культ Травяной Каши вобрал в себя огромное количество людей с высоким интеллектом и связями.

У них была возможность предложить независимость и другим игрокам Гильдии Гермес.

Старшие члены подразделения Поганковой Каши были тайно посланы к нескольким лордам и уполномоченным управляющим областей.

Токкунг путешествовал на Виверне-3, потому что южная часть Империи Хэйвен была далека, но в это же время другие члены подразделения Поганковой Каши, посещали других людей.

Никто не знал, сколькие из них передумают.

Некоторые из них могли бы согласиться, но существовала высокая вероятность неудачи.

'План, учитывающий отказы'.

На 1-й стадии плана Королевство Арпен совершенно ничего не теряло. Озвучивание этого предложения никак ему не вредило.

Северные игроки не стали бы осуждать Королевство Арпен или Виида.

С другой стороны, Гильдия Гермес занервничала бы и стала бы подозрительной.

"Хмм..."

Мьюл забеспокоился, когда об этом подумал. Королевство Арпен могло получить огромную выгоду от его выбора.

'Я не хочу делать ничего, сулящее выгоду Вииду. И если

ситуация выйдет из-под контроля, то мои потери будут велики'.

Его чувства к Вииду!

Когда он вспомнил о произошедших с ним событиях, он не смог принять это предложение.

"Я не приму ваше предложение".

"Да, понимаю. Это ваше право".

"Вы возвратитесь на Виверне-3?"

Мьюл спросил из чистого любопытства.

Виверну можно было вызвать на поединок с грифоном, и это был бы шанс увидеть, как Виверне-3 приходит конец.

"Нет. Я вернусь в Королевство Арпен иначе".

"Пешком это будет длинный путь".

"Всегда можно получить что-то от жизни, возвращаясь длинным путём".

Сказал Токкунг, вытаскивая что-то из своего рюкзака. Мьюл на мгновение подумал, что это может быть взятка или оружие.

Но Токкунг вынул чашку и неизвестный порошок. Он налил в чашку кипяток и заварил из порошка чай.

"Люблю выпить чашечку чая после переговоров".

"Хмм".

"Не желаете попробовать?"

"Нет, спасибо".

Мьюл не был его другом, и поэтому без раздумий отклонил предложение. Его отказ был правильным решением.

"Кууеок!"

Токкунг выпил чай и отключился.

"Действительно чай из поганок..."

Токкунг умер.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

После смерти Токкунга Мьюл не находил себе места.

"Независимость..."

Сладкое предложение Культа Травяной Каши.

Измена Гильдии Гермес была крупной азартной игрой, и, если бы он в ней преуспел, то извлек бы значительную выгоду.

'Королевство Арпен. Если я займу такую же позицию как Виид, игроки в этом регионе будут мне помогать. Это несомненный плюс'.

Находясь у самого основания, он знал об Империи Хэйвен несколько вещей.

Даже если ударит многочисленная армия, он сможет как перехватить её, использовав подразделение грифонов, так и окопаться на Вершине Крейпа.

Продержавшись месяц или два, его признали бы потерей.

Но в будущем у него не было бы прочной основы, как у Бадырея или Виида.

Впрочем, если бы все пошло не так, как надо, он смог бы перенести все свои активы и грифонов в Королевство Арпен.

'Интересно, но опасно. Я не соглашусь прямо сейчас. Но если ситуация изменится...'

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Слова Виида, озвученные на совещании по чрезвычайным ситуациям Культа Травяной Каши, заронили первые семена в Империи Хэйвен.

- Северные игроки пытаются переманить наших лордов.

- Не оставляйте им ни одной лазейки.

Несколько лордов Империи Хэйвен признались в том, что с ними связались.

Лафей был на крыше Замка Арен, когда услышал эти новости.

Вокруг были бесчисленные звезды, сияющие в небе, и дул прохладный ветер.

Столица Империи Хэйвен сияла огнями.

"Меня доводят до края...'

Глаза Лафея сузились, когда он вспомнил об оскорблениях, которым недавно подвергся.

Он рассердился, будучи оскорблённым маленькой девочкой на улице.

Будучи элитой, он на протяжении всей жизни получал лишь уважительное отношение, поэтому не был приучен к оскорбительным словам.

Хотя то, что его успехи с Империей Хэйвен слабели, было правдой.

Новости, приходящие от агентов разведки, были ненамного лучше.

- В области Люхен произошла резня обычных игроков со стороны Гильдии Гермес. Это наша ошибка, поэтому мы проводим расследование.

- Из Замка Годдес пришёл запрос о материальной помощи. Расходы на празднование завоевания континента вышли слишком большими.

- Торговый город Джолот. Крупномасштабный проект по оживлению туристической индустрии в качестве альтернативы Пухольскому Аквапарку на севере. Стоимость проекта — 30

миллионов золотых. До завершения проекта требуется ежедневно оплачивать труд 340 игроков.

В то время, как он управлял каждым уголком империи, в ней происходило множество нелепых ситуаций.

Лафей и лидеры тратили астрономические объёмы средств.

Им пришлось снизить налоговую ставку, поэтому лидеры проклинали торговлю в каждом городе.

Разнообразные откровения Дариуса о Гильдии Гермес также его разъярили.

Поскольку были открыты новые факты, общественное мнение о Гильдии Гермес становилось всё хуже.

А на юге континента, посредством вторжений, полным ходом шло основание Империи Палос.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Глава 5: Демон чревоугодия

Лафей ударил по столу, сидя на созванном им экстренном совещании.

"Я слышал, что сердца лордов дрожат. Этого нельзя не заметить".

"Это может стать проблемой?"

В ответ на вопрос Бадырея Лафей покачал головой.

"Об этом всё же не стоит беспокоиться. Для них было бы глупо оставить нашу Гильдию Гермес. Хотя откровения Дариуса..."

"Общественное мнение о нас всерьёз ухудшилось".

"Они постепенно заводят нас в тупик. Но в данный момент не имеется никаких видимых повреждений. Лорды никогда не оставят Гильдию Гермес. По сравнению с военными силами гильдии, у лордов, можно сказать, вообще нет войск".

"Даже если лорды не сбегут от нас... разве мы не должны на всякий случай подготовиться к этому?"

"Если они захотят уйти от нас, они должны быть готовы потерять всё. Например, я уже уведомил об этом войска в некоторых областях".

Бадырей и Лафей.

Двое лидеров считали, что подобных мер будет достаточно для контролирования лордов.

Королевство Арпен активно поощряло лордов принять независимость, но ситуация не пошла бы согласно их расчётам.

В голове у Лафея прокручивалась обширная картина этого, но он старался её игнорировать.

'Наиболее преданные лорды гильдии не уйдут. Но ведь большинство из них в гильдии с самого начала... Возможно ли,

что переманивание лордов является частью некоего многоходового плана? Или это просто одиночный удар?'

В это время Бадырей холодным голосом спросил.

"Что с Дариусом?"

"Он избавился от всей своей собственности и сбежал. Охотничий отряд пытался его разыскать, но он уже пересёк границу Королевства Арпен".

"У него больше не осталось в запасе наших секретов?"

"Есть несколько, но самые важные уже озвучены".

Бадырей по очереди посмотрел на лица каждого из лидеров.

Они были воинами, сражавшимися с ним бок о бок во время завоевания Центрального Континента. Они продемонстрировали миру боевую мощь Гильдии Гермес и доказали всем свою абсолютную силу.

Пенатул пробормотал.

"Ситуация всё хуже и хуже. С какого момента всё начинало идти не так, как надо?"

Лафей слегка усмехнулся.

"Мы не сделали ни одной ошибки".

"Не сделали?"

"Оглядываясь на прошлое, я никогда не испытывал моментов сожаления. Мы никак не могли стать посредственностями на Центральном Континенте".

"Почему?"

"До сих пор мы прикладывали все усилия. Нам пришлось потратить много времени на обучение армии и одержание победы в войне. Также нам пришлось осуществлять жёсткий отбор игроков Гильдии Гермес".

Лидеры сочувствовали Лафею.

Гильдию Гермес можно было называть тиранами, но они не сильно отличались от других организаций на Центральном Континенте.

Те, у кого была сила, всегда бежали вперёд к большой прибыли подобно голодным волкам.

Все они топтали слабых и уничтожали силы врага.

Просто Гильдия Гермес была более сильной и не скрыла своих методов.

В процессе объединения континента в единое целое, они смогли смириться с тем, что их называют злодеями.

Посредством этого Гильдия Гермес и смогла заполучить Центральный Континент.

Лафей сказал прямо.

"Мы обострили общественные настроения из-за негативной реакции на завоевание, но то же самое произошло бы с любой силой, взявшей под контроль весь Центральный Континент. Империи основываются на крови сотен людей".

Тут подал голос Палланкс.

"Что по поводу Виида и Королевства Арпен?"

"Я могу объективно оценить его, как конкурента, и сказать, что это большой успех".

"Успех?"

"Да. Должен признать, он силён. Сколькие из нас смогли бы отправиться в холодные земли и построить там королевство?"

Выражения лиц лидеров изменились.

Тем не менее, Виид и вправду часто сравнивался с Бадыреем и Лафеем.

И Лафей оценивал Виида выше, чем кто бы то ни было другой.

"Он завершил невозможный квест и приобрёл огромную репутацию, победив Церковь Эмбиню. Это было частью ваших предсказаний?"

"Мы не думали, что он сможет это сделать".

"Если бы мы не столкнулись с переменной в лице Виида и Королевства Арпен, наши результаты сейчас были бы прекрасны. Но даже при том, что в нашем государстве сейчас не всё благополучно, мы в 10 раз сильнее, чем Королевство Арпен. Ничего не изменилось, даже если мы будем учитывать игроков. Они вполне могут сконцентрировать свои усилия на Центральном Континенте, но завоевать его будет не так-то легко".

Напряжённые лица лидеров постепенно разгладились.

Если бы они, прикладывая все усилия, шли неправильным путём, то результаты сейчас были бы совершенно иными.

Глаза Лафея сияли.

"История будет помнить только победителей. Сейчас ситуация немного раздражающая, но как только мы полностью объединим континент, имя Виида исчезнет".

"Умм".

"В данный момент нам приходится считаться с Виидом и Королевством Арпен. Но мы — Империя Хэйвен. Империя, построенная на плечах множества тяжеловесов. Как только безопасность Центрального Континента стабилизируется, мы сможем продемонстрировать нашу мощь в любое время. И мы будем использовать неудачи, чтобы создавать возможности".

Слова Лафея полностью изменили атмосферу встречи лидеров.

Они строили планы с самых первых дней Королевской Дороги и добивались лучших результатов!

Если Бадырей распоряжался вооруженными силами гильдии,

то Лафей действовал как её мозг.

Они являлись двумя тягловыми лошадками никогда не проигрывающей на своей территории Империи Хэйвен.

'Вернёмся к нашим первоначальным планам'.

'Да, всё так. Объединяя континент, невозможно избежать некоторых проблем и ошибок'.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

На встрече лидеров Лафей представил некоторые меры, направленные на управление континентом.

Постановления, связанные с охотой, квестами и фестивалями, принимались по всей империи!

Также стимулировалось производство пищи и предоставлялись временные льготы в сфере торговли.

Правительство империи обратило внимание на внутренние дела, и движение гигантского государственного механизма дало положительные результаты.

'Нам не нужны никакие постоянные эффекты. Просто некоторое время игроки должны чувствовать себя счастливыми'.

'В эти времена мы должны подготовиться'.

После встречи Лафей отвёл в сторонку рабочего-строителя по имени Леард.

"Этого не должно произойти, но, если положение Империи Хэйвен значительно ухудшается, мы должны быть к этому готовы".

"Вы предполагаете крах империи?"

Спросил Леард с серьёзным выражением лица, на что Лафей покачал головой.

"Я не подразумеваю, что империя падёт моментально. Мы сильны. Экспедиции на север просто потерпели небольшую

неудачу. Но готовясь к далёкому будущему, мы должны построить идеальную крепость".

"Идеальную крепость?"

"История показывает, что не существует ни одной вечной империи. Поэтому мы сможем выжить, только если часть территорий Империи Хэйвен будет непоколебима. Для долгого господства над континентом необходимо построить в Империи Хэйвен крепость с неприступными стенами".

"Военная крепость в Империи Хэйвен, которая сможет держаться в течение долгого времени".

"Ты понял всё правильно. Крепость, которая никогда не падёт. Это будет наш последний рубеж в Империи Хэйвен, и он поможет нам защититься от любой угрозы".

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Демон чревоугодия Делам!

Виид и его товарищи смотрели на то, как Делам становится всё крупнее.

50 метров, 70 метров, 100 метров, 140 метров.

Поедая рыцарей альянса, монстров и клан демонов, он беспрестанно рос.

Становясь крупнее, он увеличивал количество поедаемого.

"Падайте на колени и кланяйтесь. Подходите и отдавайте себя величественному демону".

Клан демонов предоставлял Деламу пищу.

Делам питался монстрами, а также членами клана.

Дрейки, летавшие в небесах и наносящие большой урон альянсу, исчезли, зато мощь Делама увеличилась.

Пейл глядел на него с дрожью.

"Мои стрелы будут казаться ему зубочистками".

Зефи поудобнее перехватил удочку.

"Это крупная рыба. Моя леска не выдержит".

Их уверенность исчезала все стремительнее и стремительнее по мере того, как Делам на их глазах становился всё более сильным.

Они отважно боролись против великанов. Но в то время их противники были ранены и у них была надежда.

"В атаку! Не отступать".

"Элитные войска Королевства Мапон, за Его Величество!"

Рыцари мчались вперёд и исчезали в пасти Делама.

От Делама понеслась ударная волна, сокрушающая постройки и живых существ вокруг.

Маги использовали самые сильные заклинания, которые знали, но Делам просто продолжал есть. Сурка сжала руку в кулак.

"Я реально не хочу его бить. Но уменьшается ли его здоровье?"

Виид посмотрел на Делама острым взглядом.

"Прямо сейчас оно не уменьшается. Когда он ест, он очень стойкий ко всем атакам. Он обладает способностью поглощать здоровье и ману из своей еды".

"Значит, если мы нападём, когда он будет переваривать..."

"Нет ни одного другого варианта. Но как только он закончит переваривание, он станет ещё крупнее и сильнее".

"А как в оригинальной истории альянс одолел подобного демона?"

Сурка и остальные устремили пристальные взгляды на Виида.

Новая надежда!

В Королевской Дороге познания Виида в охоте были близки к уровню эксперта.

Даже Мейлон, имеющая широкий кругозор из-за работы диктором, не могла с ним тягаться.

"Альянс проиграл".

"А?"

"Их силы были истреблены практически полностью. Конечно, некоторые были достаточно удачливы, чтобы сбежать, переплыть море и сообщить о том, что здесь произошло".

"Тогда как же было покончено с этим демоном?"

"Я выяснил, что он умер от голода на этом острове. Этот процесс занял более 100 лет".

"Тогда..."

Энтузиазм Сурки и других снизился.

Это был не просто боевой квест S-класса.

Они думали, что если альянс каким-то образом смог победить демона чревоугодия, то и они смогут найти к нему подход.

Но оказалось, что результаты были бы одинаковы вне зависимости от того, какую сторону они бы выбрали: альянса или клана демонов.

Делам в любом случае сожрал бы всех друзей и союзников.

Чтобы преуспеть в квесте они должны были выжить.

'Не стать съеденным'.

'Уох... У меня были кошмары после того, как я понаблюдал по телевизору за Склизким Глистом. Но что, если меня сожрёт нечто

подобное?'

Виид специально выставил перед отрядом всё именно в таком свете.

'Есть две возможности. После этого станет невыносимо, так как противник сделается слишком силён'.

Если бы они не смогли одолеть Делама, то у них не было бы иного выхода, кроме как сбежать.

Штрафы были бы серьезными, но на приключениях это считалось чем-то само собой разумеющимся!

'Прямое столкновение. Другого способа нет'.

Делам не отшатывался даже от самых жестоких атак и продолжал становиться всё крупнее.

300 метров. 400 метров. 500 метров!

Он был таким не только в высоту, но и в ширину.

Он намного превысил рост великанов и стал похож на дракона или небольшую гору. Через некоторое время кожа Делама покраснела, и он раскрыл свою пасть к небу.

- Куоэээк!

Темно-серый дым вырвался из него в воздух.

"Уах. Жутко".

"Он рыгнул!"

Игроки-девушки закричали.

Демон чревоугодия Делам переваривает существ, которых проглотил.
После переваривания Делам достигнет стадии 1.
Каждый раз, когда Делам перестраивает своё тело, он становится сильнее и съедает больше еды.
Оставшееся время: 5 минут.

Делам открыл рот и выпустил газы из своего заднего прохода.

Необъятная масса начала быстро сжиматься.

Со стороны альянса послышались обеспокоенные голоса священников.

"Мы должны одолеть его именно сейчас. Если злобный демон переварит тех, кого он съел, и получит их силу, мы все погибнем".

"На нас лежит судьба всего континента. Атакуем".

Историческое сражение продолжалось.

Рыцари альянса прекратили бороться с монстрами и стекались к одной точке.

Маги, находившиеся в безопасном тылу во время приёма пищи Деламом, телепортировались ближе и начали творить атакующие заклинания.

Из-за переваривания тело Делама было открыто и беззащитно.

В Делама били магические атаки, а рыцари альянса кромсали его своим оружием.

Вместо того, чтобы излечивать своих союзников, священники применяли против Делама святую магию. Святая магия наносила в десять раз больше урона нежити и демонам.

Несмотря на подобные атаки, Делам упорно продолжал переваривание.

Прямо перед тем, как его товарищи собрались высунуться, Виид проговорил.

"Выжидайте и наблюдайте дальше".

Виид продолжал смотреть.

5 минут. Это был очень короткий срок.

'Даже если мы присоединимся, мы не сможем одолеть Делама за это количество времени'.

Несмотря на то, что это было историческое сражение, доступной информации было недостаточно.

'Даже при том, что Делама призвал клан демонов, из-за него они не смогли долго продержаться. Но проблема состоит в том, смогут ли союзники подвести Делама к смертельной черте'.

Виид и его товарищи наблюдали за Деламом.

К сожалению, даже нежить была бесполезна против Делама.

Только такая продвинутая нежить как рыцари смерти, дуллаханы и привидения могли играть здесь роль.

Если бы союзники смогли понизить здоровье Делама до менее чем 10%, тогда они смогли бы победить. И история бы изменилась.

'Смотреть и принять решение. И если я действительно решу сражаться, сосредоточить на нём всё, что есть'.

Рыцари королевства Бромба высоко подняли свои мечи.

"Не позволим демону ступить на наши земли. Жертвенный Меч!"

После того, как их здоровье начало таять, а их тела окутались священной силой, они напали с этой магией на Делама!

Рыцари королевств Мапон и Келтун также приблизились к Деламу, когда получили защиту от священников.

Они без помех двинулись сквозь ряды монстров и клана демонов.

Тело Делама было полностью открытым, поэтому они продолжали нападать, в то время как тот переваривал.

"Оставшееся здоровье. Покажите мне его. Просмотр Жизненных Сил!"

Демон чревоугодия Делам.

В нём обитает глубокая непроницаемая тьма.

Брошенный демон, который рос, поедая мусор и насекомых.

После прихода в этот мир благодаря клану демонов, у него есть только одна цель — пожрать всё.

Как только он съест достаточно пищи, он сможет возвратить своё истинное тело и силу, которую имел в аду.

Его крупное тело будет составлять 4 километра в объёме, и он будет питаться горами и озёрами.

Трудно оценить, сколько сможет съесть этот демон.

Из-за своей слабости к постоянному приёму пищи для получения силы, в аду он считался неудачником.

Если он перестанет есть, то не сможет противостоять неутолимому голоду, после чего ослабнет, а затем умрёт.

На данный момент до возвращения своей истинной силы из ада ему осталось пройти семь стадий.

Здоровье: 74%/100%.

Мана: 88%/100%.

Времени оставалось 3 минуты 23 секунды.

Глаза Виида засияли.

"Там нет шансов на победу. Святая сила... вот что эффективно".

При атаках магов и рыцарей здоровье Делама уменьшалось. Виид и его товарищи всё это время выжидали.

"Кажется, у нас есть шанс. Теперь начинаем сражаться".

"Я постараюсь вложить всё в один удар".

Ромуна начала читать самое сильное заклинание огня, какое знала.

Извержение Вулкана!

"Огонь, очисти землю. Пусть земля дрожит и горит, явись из глубин земли и расплавь её".

Извержение Вулкана было одним из заклинаний магии огня высшего уровня.

Оно требовало чрезвычайно много времени на прочтение и потребляло значительное количество маны, и кроме того, штрафы у него также были серьёзными.

Максимальное значение маны уменьшалось на три дня, поэтому это была не та магия, которую можно было часто использовать.

В то время как Ромуна подготавливала заклинание, каждый из её товарищей подготовился ударить самой сильной своей атакой.

Пейл и Мейлон смешались с рыцарями Королевства Келтун.

"Встретить вас — удовольствие, лучник, знающий, что такое справедливость".

"Мы можем сражаться вместе?"

"Для нас это была бы честь".

Благодаря их высокой Чести и Славе рыцари приветствовали их, когда они направились к Деламу.

"В заключение, я изобью его своими кулаками... Кажется, это будет больно".

"Он слишком крупный для лески".

"Не думаю, что ему придётся падать 10 раз".

Сурка, Зефи, Питон и Приправленный Краб двинулись вперёд.

Ирен присоединилась к атаке священников из королевства Бромба.

А вот Виид стал проблемой!

"Не приближайся, некромант!"

Альянс не позволил Вииду присоединиться.

"Эта популярность так утомительна. Не тяните резину... Разве

вы не хотите избавиться от Делама во имя справедливости?"

"Заткнись! Некромант не может говорить о справедливости. После того как мы победим демона, ты станешь следующим!"

Виид проигнорировал рыцарей и взлетел на призрачной лошади.

"Ментальная Концентрация!"

Вы использовали Ментальную Концентрацию.
Максимальная мана увеличилась на 24%.
Скорость восстановления маны повысилась на 41%.
Продолжительность навыка составляет 13 минут.

Освоенное им среднее умение магии нежити!

Ради экономии маны, помимо рыцарей смерти, дуллаханов и привидений, он призвал такую низкоранговую нежить как зомби и вурдалаков.

Виид сидел верхом на призрачной лошади и летел к Деламу.

Фух фух! Куарурунг!

Область вокруг Делама вскипала от атакующих заклинаний и нападений рыцарей.

Альянс посылал по воздуху мощные заклинания.

Новички с уровнем менее 200-го, оказавшись здесь, были бы немедленно убиты.

Вокруг высокая концентрация святой силы.
Магическая мощь некроманта ослаблена на 31%.

Армия нежити таяла, пытаясь атаковать Делама.

В этом месте сконцентрировалась вся святая магия священников альянса.

Времени оставалось 1 минута и 54 секунды.

Делам имел в запасе 51% здоровья.

'Не знаю каковы шансы, но это сложно. Некроманты... Сейчас, я нахожусь в таком положении, что моего урона не хватает. Они очень отличаются от других профессий'.

Казалось, что в новом развитии истории Делам пожрёт всё.

'Этого не хватит?'

В отличие от оригинальной истории, здесь вмешался Виид, и довольно многие войска альянса остались живы.

Тем не менее, казалось, что избавиться от Делама за оставшееся время невозможно.

К счастью, большинство монстров из клана демонов уже были повержены!

После того, как клан демонов был откинут от берега, он поспешно призвал Делама.

Делам съедал столько же монстров и членов клана демонов, сколько и войск альянса.

'Последую за толпой'.

Виид следовал за армией нежити.

В мгновение ока нежить сократилась наполовину.

"Шевелите ногами, нужно разобраться с демоном".

"Понял, Хозяин!"

У Виида для управления нежитью возле демона имелись Ван Хок и Торидо.

Альянс должен был оставаться сконцентрированным на нападении на Делама!

Клан демонов заботился лишь о защите Делама от основного нападения!

Виид воткнул Меч Лоа в одного из последователей клана

демонов.

Клан демонов, использующий проклятия и чёрную магию для защиты Делама, был неспособен противостоять мечу Виида.

Он использовал Разрушение Скульптуры и приказал нежити истреблять клан демонов.

Ваш уровень повысился.
Навык Мастерства владения холодным оружием улучшился.
Вы получили опыт.

Вы достигли удивительных заслуг в этом квесте: уничтожили остатки Клана Демонов Гулден!
Клан демонов, противостоящий королевствам Мапон, Келтун и Бромба, исчез с поля боя.
Эти три королевства будут чтить ваше великое достижение.

Слава увеличилась на 6,399 благодаря боевому достижению.
Бесчестье уменьшилось на 13,832.
Максимальное здоровье увеличилось на 500.
Вера увеличилась на 20.
Честь увеличилась на 15.
Боевое достижение повысило все ваши характеристики на 2.

Уничтожение остатков Клана Демонов Гулден!

Между тем от тела Делама начали распространяться лучи, показывая, что он наконец закончил переваривание.

Размер Делама был уменьшен до 50 метров, но он стал более быстрым и крепким.

У него появилось 12 рогов, символизирующих его власть как демона, и длинный хвост. В каждой руке он держал по трезубцу.

"Куаак!"

"Меня поймали за ногу, с-спасите!"

Делам широко раскрыл свою пасть по направлению к ближайшим рыцарям альянса.

Он с силой втянул в себя воздух и рыцари были втянуты в его

пасть.

Без пережёвывания он глотал людей сотнями и начал восстанавливать своё здоровье, прежде чем начать расти снова.

- Это моя добыча!

Делам красными глазами сверху вниз смотрел на людей.

Куонг куоонг!

Каждый раз, когда Делам делал шаг, земля вздрагивала как при землетрясении.

"Этого не может быть!"

Сурка и остальные товарищи поспешно отбежали.

Магическая битва.

Теперь, когда Делам закончил переваривание пищи, некоторые атаки не могли нанести ему урон.

"Теперь бежим! Демон стал ещё сильнее!"

"Не сдавайтесь. Если мы отступим, он сожрёт наши семьи в Королевстве Мапон".

"Атакуйте магией! Используйте атакующие заклинания, чтобы его остановить!"

Упорно сражающиеся войска альянса впадали в состояние замешательства от силы Делама.

Делам игнорировал человеческое сопротивление, ведь он был слишком занят поеданием.

"Отступаем!"

"Возвращаемся домой. Мы побеждены, нужно эвакуироваться".

Некоторые воины альянса пытались отступить к кораблям.

Делам в первую очередь догонял и пожирал убегающих, а также размахивал трезубцами, уничтожая корабли.

- Вы не уйдёте! Вы все — моя добыча. Кухехехехе.

Демон Делам!

В отличие от других демонов, у него не имелось сильной магии.

Он просто питался людьми, но этого было достаточно, чтобы всколыхнуть в них первобытные инстинкты.

"Это смерть..."

"Кук. Лучше сохранить свою честь, чем быть съеденным заживо".

Среди рыцарей находились те, кто решался на самоубийство, лишь бы не становиться при жизни едой.

К счастью, товарищи Виида всё ещё были целы, а всё благодаря стремительному прорыву нежити во время их отступления.

"Что нам делать?"

Спросила Виида Мейлон, но тот не ответил, пристально уставившись на Делама.

Питон, Приправленный Краб и остальные продемонстрировали все свои способности.

Они считали, что шансов на победу уже не осталось.

"Хмм. Шанс упущен... Будет трудно, независимо от того, сколько осталось людей. Приправленный Краб, что ты думаешь?"

Питон спросил Приправленного Краба.

"Мы можем напасть, когда он переваривает. Святая магия умножает силу атаки в несколько раз, но нанести серьёзный урон очень трудно".

"И это всё?"

"Я нанёс точный удар позади его шеи, но уменьшить его здоровье было трудно. Также это опасно из-за беспорядочных атак магов..."

"Если ты убийца, разве ты не должен быть готов умереть в борьбе?"

Приправленный Краб рассмеялся этим словам.

"Даже если бы кто-то согласился рискнуть жизнью, это было бы самоубийством, пока у него нет святого меча, как у паладина. Но это сумасшествие".

Огромная защита и здоровье Делама лишали людей возможности убить его.

Единственный момент, когда он был беззащитен, переваривая пищу — и тот уже потерпел неудачу.

Войска альянса уменьшались, а Делам становился всё сильнее.

Пейл продолжал наблюдать за Деламом и покачал головой.

"Думаю, что все войска альянса на Острове Джексона будут съедены. История, похоже, не изменится... Не лучше ли нам уйти?"

В их головах уже звучало сообщение 'квест провален'.

Со старта Королевской Дороги многие игроки начинали и проваливали квесты.

Иногда они могли выполнить квест, но он отнимал слишком много времени, и игрокам приходилось сдаваться на середине.

Хотя Слава и близость немного уменьшались, это было не так важно, как их выживание.

Пристальные взгляды отряда обратились к Вииду, несмотря на то, что все они понимали, что в этом квесте невозможно преуспеть.

Это не было большой ошибкой, но Виид был тем, кто перенёс их на Остров Джексона, и поэтому именно он должен был принять окончательное решение.

Виид был удивительно спокоен, наблюдая за Деламом, пожирающим войска альянса.

"Подождите ещё немного".

"А?"

"Может появиться ещё один шанс. Основная загвоздка в борьбе с Деламом состоит в том, что нам недостаёт силы атаки, чтобы навредить ему. Но когда он переваривает, он находится в неподвижном состоянии и не может сопротивляться".

Питон, за спиной у которого висел огромный двуручный меч, сделал попытку незаметно отступить назад.

"Считаете, что есть шанс? Он обладает высокой устойчивостью, и мы не можем навредить ему как следует. Это похоже на битву со стальной крепостью".

"И всё же... должно умереть больше союзников".

"Умереть?"

"В зависимости от поведения рыцарей ситуация может благополучно разрешиться. Я не могу предсказать наших с ними разногласий, но перед тем как сбежать, мы попробуем ещё раз".

Товарищи Виида всегда следовали его решениям.

Солдаты и рыцари альянса всё ещё оставались, поэтому им можно было не беспокоиться, что их сожрёт Делам.

Делам оккупировал побережье и был занят поеданием людей вокруг себя.

Каждый раз, когда его рот широко раскрывался, находящиеся поблизости люди всасывались в него и съедались. На Острове Джексона был предел числу людей, но следующая возможность несомненно должна была появиться.

"Уххх".

"Демон. Я буду убит демоном!"

После первого переваривания моральный дух союзников был хуже некуда!

Солдаты бросали своё оружие и доспехи и прыгали в море, пытаясь сбежать с Острова Джексона.

'Прямо сейчас они не в состоянии проявить свою боевую мощь должным образом'.

'Быть съеденным демоном. Это слишком ужасно. Инстинктивный страх...'

Товарищи Виида сочли нахождение способа уничтожить Делама чересчур трудным.

- Мой живот... Я насытился. Ждите где стоите. Скоро я снова приступлю к еде... Куееeок!

Делам отрастил невероятное пузо, пожрав более 10,000 человек перед тем, как начать переваривание.

"Э-это наш шанс. Убегаем!"

"Убираемся отсюда. Мы не должны здесь умирать!"

В отличие от первого переваривания, сейчас войска альянса бежали, спасая свои жизни вместо того, чтобы бороться.

Теперь, когда Делам стал более сильным, они потеряли всякую надежду и бросались в море, желая выжить.

Время переваривания составляло 7 минут. У демона оставалось 94% здоровья.

Так как Делам должен был стать сильнее, чем при первом переваривании, время переваривания немного увеличилось.

"Пора".

Виид взлетел в небо на кру́пе своей призрачной лошади.

"Все, слушайте внимательно!"

Вы использовали навык Рёв Льва.
Моральный дух всех союзников в радиусе действия Рёва Льва увеличился на 200%.
Исчезли все состояния замешательства.
Ваше Лидерство увеличилось на 300% на 5 минут.

Он применил Рёв Льва!

Голос Виида достиг ушей бегущих воинов альянса. Их моральный дух был полностью сломлен, но воинам всё равно было любопытно.

"Это тот парень-некромант".

"Он тот, кто сделал из тел наших союзников нежить!"

Виид имел очень мало влияния на войска альянса.

И всё же они продолжали слушать его речь благодаря таким его характеристикам как Вера, Достоинство, Лидерство и Честь.

Если бы Рёв Льва использовал обычный некромант, они бы вообще не стали его слушать.

Это был результат его приключений и тренировок, которые он проводил каждый день.

"Вы собираетесь сбежать и оставить демона здесь? Боритесь. Мир наступит только тогда, когда демон будет убит!"

Рёв Льва Виида пронёсся по всему Острову Джексона, но ни один из воинов альянса не был готов атаковать.

Эффект Рёва Льва состоял лишь в придании решительности большому количеству войск, а не в их подчинении.

"Т-теперь бежим! Бесполезно слушать его речи".

"Точно. Находиться здесь означает погибнуть собачьей смертью".

Солдаты продолжали бросаться в море.

Перед ними был демон Делам!

Мана священников исчерпалась.

Обычные солдаты потеряли смысл продолжать бороться и не желали вступать в бой с Деламом.

Они знали, что если снова потерпят неудачу, то уже никогда не смогут отсюда уйти.

Отчаявшиеся войска стремительно разбегались кто куда. В летописях Делам точно также закончил первое переваривание и сожрал войска альянса, потерявшие всякую мотивацию.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

"Что он пытается сделать? Кажется, всё уже пошло не так, как надо".

Сказал пессимистическим тоном Питон, наблюдая за развитием ситуации.

Войска альянса вовсю уносили ноги. В данный момент не только солдаты прыгали в море, но и рыцари, являющиеся образцом чести и справедливости.

Даже если бы войска альянса упорно боролись, убить Делама всё равно было бы невозможно, поэтому действия Виида были бессмысленны.

Однако Пейл поднял с земли стрелу и засунул её в колчан.

"Виид найдёт выход. Его действия могут казаться совершенно бессмысленными, но они не бессмысленны".

"Что это значит?"

"Даже при том, что он столкнулся с сильным врагом, он не уходит. Это может выглядеть лишённым смысла или самоубийственным, но у него имеется стратегия".

"Стратегия?"

"Он кажется безрассудным, но, чтобы добиться победы он извлекает пользу из каждой возможности".

"Я потом всю жизнь буду жалеть, если останусь здесь".

"Если он посчитает, что это невозможно, он самым первым перенесётся отсюда. Виида не заботят такие вещи как честь. А это значит, что у него имеется решение текущей ситуации".

"И всё же... как он собирается решить проблему с атакой?"

Между тем Виид продолжал использовать Рёв Льва.

"Если в вас ещё осталась преданность, пожертвуйте своими жизнями ради своей родины! Разве это не бессмысленно — быть съеденным демоном? Мы на острове, а значит вы уже не сможете сбежать. Даже если вы попытаетесь сбежать, лишь каждый сотый сможет избежать пасти демона. Наберитесь храбрости, чтобы бороться. А я позабочусь об остальном".

Он протянул руку к Деламу, находящемуся на береговой линии.

"Взрыв трупа!"

Куа куа куа куанг!

От произошедших по всему острову взрывов вверх взлетела масса песка.

Около Делама скопилась масса тел! Тела мёртвых воинов взорвались.

Сильнейшее атакующее умение некроманта.

Магия нежити могла использоваться только при наличии трупов. Теоретически, если бы вокруг было достаточно трупов, то некромант имел бóльшую мощь, нежели маг.

Делам мгновенно потерял 1% своего здоровья.

И всё благодаря сотням взорванных трупов рыцарей.

"Ехх".

"Это..."

Именно такая невероятная разрушительная мощь заставила бегущие войска альянса оглянуться назад на Делама.

Взрыв трупа!

Самая сильная атака некроманта была потрясающей, но её невозможно было использовать, если рядом не было никаких тел.

Около Делама больше не осталось трупов.

"Хоть я и некромант, который не нравится людям... что очень мешает делать деньги... кхем-кхем... я с удовольствием помогу вам ради ваших семей, страны и Версальского Континента".

Виид облизал свои губы.

Это было как втереться в доверие к ребёнку из детского сада при помощи леденца!

"Если мы не сможем причинить этому демону боль, тогда её познают ваши родные, когда попадут к нему в пасть. Рыцари Королевства Келтун, нет никого храбрее вас! Вы всё ещё хотите сбежать, в то время как демон продолжает жить?"

Рёв Льва Виида развернул рыцарей королевства Келтун.

Несмотря на маловероятность победы, рыцари решили не сбегать.

В летописях эти рыцари так и не бросили нападать на Делама.

Они не видели разницы между умеренным сражением и безумным нападением с риском для жизни.

Со своих дней в качестве правителя пустыни Виид понял, что мужчины становятся чрезвычайно просты при определённых обстоятельствах.

"Истинные Рыцари Королевства Келтун, наступаем".

Рыцари Королевства Келтун вытащили свои клинки и бросились на Делама.

"Атакующее построение!"

За рыцарями последовала пехота. Рыцари разогнались на своих лошадях и со всей силы вонзили копья в демона. После чего они стали резать друг друга.

"Прощай, Павулт".

"Куук. Давай надеяться, что наша жертва не напрасна, а?"

"Я не знаю будущего, но мы жили как рыцари, и теперь умрём как рыцари".

Рыцари Келтуна врезались в Делама и добровольно погибали.

Виид использовал заклинание снова.

"Взрыв трупа!"

Тела мёртвых Рыцарей Келтуна взорвались и нанесли Деламу повторный урон.

В этот самый момент в глазах рыцарей загорелся фанатичный огонь.

"Убьём Делама!"

"Доблесть рыцарей Королевства Келтун будет жить даже после смерти. Я горжусь сражаться бок о бок с вами. Общее нападение!"

Рыцари Королевства Келтун были готовы пожертвовать собой, чтобы уничтожить Делама.

Здоровье Делама, которое считали неуязвимым, уменьшалось благодаря жертве рыцарей.

"Атакуем!"

"Честь Королевства Бромба ярче любых драгоценностей".

Рыцари королевств Бромба и Мапон поспешили следом.

Вииду больше не нужно было никого убеждать, так как была задета гордость соперников Королевства Келтун.

"Взрыв трупа!"

Виид произносил только одно заклинание.

Он освободил армию нежити, ведомую Ван Хоком и Торидо, и использовал накапливаемую ману для взрывания тел.

Кольцо Паерота, которое он получил ещё будучи скульптором, использовалось им сейчас для восполнения недостающей маны.

Он носил экипировку на увеличение максимальной маны, включая Одеяние Бархана, и с тех пор, как Делам закончил своё первое переваривание, просто наблюдал, поэтому сейчас его мана полностью восстановилась.

Вы взорвали тело Рыцаря Грея, боровшегося против несправедливости.
Делам получил 165,482 урона.

Мастерство навыка Взрыв Трупа улучшилось.
Глубокие познания в области смерти и разрушения увеличили вашу Мудрость на 2 навсегда.

Повышение мастерства!

Для некромантов Взрыв Трупа был удивительно сильным и полезным умением.

У него была огромная мощь, способная нанести до 10 раз больше урона в зависимости от ситуации.

Сейчас Взрыв Трупа находился на 3-м среднем уровне.

'Для увеличения моего мастерство здесь имеются сотни тысяч людей'.

Поскольку рыцари бросились на врага, командиры армий также стали отдавать приказы.

"Солдаты Королевства Мапон, это ваш последний приказ. Идите к Деламу. Подойдите поближе и погибнете".

"Лучники Королевства Келтун, бросьте свои доспехи и стрелы и идите вперёд".

"Гордая армия нашего королевства Бромба также присоединяется".

Рыцари и солдаты мчались к Деламу и буквально взрывались.

"Уак. Сдохни!"

"Это лучше, чем быть съеденным демоном. Я умру ради защиты своего дома и семьи!"

"Люди никогда не будут побеждены демонами".

Солдаты выкрикивали лозунги против зла и прыгали на переваривающего пищу Делама.

Инстинктивный страх, вызванный огромным телом и формой Делама, был преодолён.

Люди бросались на поле боя, выкрикивая слова привязанности и гордости по отношению к своим семьям.

Рыцари без колебаний умирали.

Чтобы нанести как можно больше урона, солдаты подходили к Деламу максимально близко, прежде чем умереть.

"Мы не можем проиграть. Маги, подготовьте свои последние заклинания".

"С божьей помощью мы отдаём наши жизни".

Маги альянса жертвовали своей собственной плотью.

Это была запретная техника, временно увеличивающая их мощь в 2-3 раза, но от этого им причинялась постоянная боль и

они могли умереть.

Священники даровали своё здоровье богам, получая дополнительную святую силу.

Они благословили союзников в их последней атаке и стали молиться об удаче.

Благословение не имело большого смысла, но с поддержкой святой магии солдаты были готовы бежать с удвоенной силой.

Здоровье Делама упало с 80% до 64%, а затем до 41%.

Виид использовал Взрыв Трупа, нанося мощнейшие удары.

"Ничего себе!"

Сурка сжала кулаки и закричала.

Она не была готова к тому, что Виид организует такое великое и благородное сражение.

Войска альянса, энергично мчащиеся к Деламу с мыслями о смерти!

История изменилась, когда они преисполнились намерения убить демона.

Дзынь!

Богиня Фрея благословила вас.
Некроманты искажают течение жизни, отменяя смерть, и тем самым навлекают на себя гнев богов.
Из-за проклятия богини Фреи нежить получает неприятный запах и низкое здоровье.
Богиня Фрея помнит восторг от побед и достижений, которые множили красоту искусства на континенте до того, как вы стали некромантом.
Королевство Арпен всё ещё поклоняется Церкви Фреи, и богиня Фрея довольна этим.
"Даже при том, что ты избрал неверный путь, ты — дитя, сделавшее мой голос известным всему миру. Ты продолжишь получать благословения, если будешь совершать порядочные дела и не потеряешь веру в меня".

Максимальное здоровье увеличилось на 53%.

Регенерация тела увеличилась на 250%.

Разум очистился, и вы освободились от всех проклятий. Также вам временно становится доступна святая магия Церкви Фреи.

Вера, Правосудие, Привлекательность и Удача повышаются на 2 навсегда.

Дополнительные эффекты:

Проклятие нежити ослаблено, кроме того, у неё появились улучшения.

Запах от скелетов и зомби уменьшится.

В настоящее время здесь не осталось ни одной призванной нежити, но кости скелетов на вид стали выглядеть чище.

Тела воинов-скелетов теперь должны были покрываться травой, а между костями расти деревья, улучшая тем самым здоровье и защиту.

Даже шлемы рыцарей смерти стали бы покрываться цветами.

Благословение богини Гестии!

Богиня Гестия — великий творец и ремесленник, и она чувствует глубокую близость с вами.

"Я понимаю твою страсть к огню и не сомневаюсь относительно пути, которым ты идёшь".

Все ваши атаки будут наносить 230% дополнительного урона от огня.

Расход маны на огненные атаки временно снизится.

Эффекты от всего носимого вами оружия и экипировки увеличатся на 74%.

Благословение бога Атрока!

Атрок любит войну.

Поскольку он наблюдает за сражением на Острове Джексона, он благословляет всех, кто борется против демона Делама.

"Борьба — это самое замечательное, что может быть".

Командные навыки всех рыцарей усиливаются. Моральный дух всех вовлечённых в войну людей восстановлен. Их боевой дух больше нельзя сломить. Физические способности увеличиваются от 10% до 35% в зависимости от их воли.

Благословение бога Тируна!

Тирун верит, что континентом движет справедливость и

закон...

Благословение богини Ми-нэ!
Вся земля окрашена кровью.
Это вызвало гнев богини Ми-нэ, но благородство жизни...

Благословение бога Спирена!
Честь и Слава!
Преодоление страха и ужаса...

Благословение бога Лю!
Свет солнца с вами...

Благословение бога Бельчебельта!
Это опасное зло одобряет вас...

Благословение бога Маталлоста!
Возглавив излюбленных мертвецов...

Благословения различных богов!

Получить благословение богов было трудно, и всё же Виид умудрился за один раз получить их в таком большом количестве.

Его характеристика Веры всё ещё была высока, несмотря на то что он стал некромантом, и кроме того он боролся с демоном.

Боги больше ненавидели демона, пытающегося пожрать все в этом мире, нежели некроманта.

Взрывание трупов было ключевым моментов сражения, поэтому благословения богов не являлись решающей помощью. Несмотря на это, постоянное повышение характеристик всегда было большим плюсом.

'В этом есть дополнительная выгода. Точно также, как при воровстве!'

Благодаря Взрыву Трупа Виида здоровье Делама снизилось до 14%.

Времени оставалось 29 секунд!

Благодаря благословениям богов он не испытывал недостатка

в мане при использовании Взрыва Трупа.

Конечно, если бы ему её недоставало маны, он мог бы поглощать её из тел мертвецов. Но у этого был побочный эффект.

"Время истекает. Это последняя возможность. За Королевство Мапон!"

Войска альянса продолжали умирать рядом с Деламом.

Взрыв Трупа Виида уничтожал тела мёртвых людей и даже отнимал жизни у живых.

Это было захватывающее зрелище.

Священники использовали святую магию, а маги расходовали свою ману и здоровье.

Они все были слабее демона, поэтому объединились вместе.

И наконец, здоровье Делама упало до 2%. Оставшееся время составляло 6 секунд.

Виид вычислял идеальное время для нападения на Делама.

"Уаааах. Удивительно!"

"Забрезжила надежда".

Участники отряда Пейла стояли с широко раскрытыми ртами.

Со стороны казалось, будто Виид засунул их головы в холодильник.

'Теперь я должен сосредоточиться'.

Рыцари Королевства Мапон мчались к Деламу.

Лучники и рыцари королевства Бромба также были использованы для взрывов.

Здоровье Делама упало до 1%.

Времени оставалось 2 секунды.

'Ждать'.

Ближние атаки и заклинания магов дождём лились на огромное тело Делама.

'Ещё немного...'

Здоровье демона остановилось на 1%.

Урон по нему проходил в меньшем количестве, чем хотелось бы Вииду.

Само собой, хоть это и был всего 1%, эта цифра всё равно не была маленькой и могла быть восстановлена.

Времени осталось 1 секунда.

Рыцари орудовали своими мечами, а лучники пускали стрелы.

'Сейчас'.

В этот миг счётчик времени достиг нуля.

Виид использовал умение.

"Ваяние Мгновения!"

И тут же Виид, Делам и все атаки войск альянса замерли.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Стояла полная неподвижность, в которой исчез даже звук ветра. Как только использовалось Ваяние Мгновения, время остановилось, и масштабное сражение, в которое были вовлечены тысячи солдат, прекратилось, будто было иллюзией.

Стрелы, выпущенные из луков, и заклинания замерли в воздухе. Солдаты и рыцари стали абсолютно неподвижны.

Пейзаж, где время застыло, был знаком Вииду.

'Больше нет дополнительных попыток. Остался всего один

шанс'.

Демон чревоугодия Делам был на грани завершения переваривания.

Виид направился в сторону Делама с высоко поднятым Мечом Лоа.

'Я использовал Разрушение Скульптуры и поместил все очки Искусства в Силу только ради этого мгновения'.

Сражение на Острове Джексона.

Поле битвы, где был призван демон Делам, являлось опасным и трудным местом.

Чтобы увеличить вероятность успешного завершения квеста, здравый смысл подсказывал поместить очки Искусства в Мудрость, а не в Силу.

Тогда нежить стала бы намного сильнее, и он смог бы вызывать больше войск.

Стало бы легче избавиться от клана демонов, и он, возможно, лишил бы их возможности призвать Делама.

'Но, если бы я сделал именно так, это не было бы прибыльным'.

Объединение усилий с альянсом и схватка с кланом демонов.

Один лишь этот успех был мизерным, и ради него не стоило перемещаться сквозь время.

Демон чревоугодия Делам!

Правда была в том, что Виид прибыл на Остров Джексона, чтобы поохотиться на Делама.

Также Виид намеревался в последний момент его съесть.

'Делам является лучшим среди всех боссов-демонов. У него самый высокий уровень сложности'.

Очки опыта обычно делились между всеми участниками охотничьего отряда. Если чей-то уровень был выше, чем у других членов отряда, или же кто-то наносил больше урона монстрам, то он мог получить чуть больше опыта. Однако редко когда разница была особо сильной.

Но на этом поле битвы всё было иначе.

Так как здесь боролись друг с другом десятки тысяч человек, опыт и достижения начислялись в зависимости от того, с каким количеством врагов они справились.

Для таких крупномасштабных вылазок как охота на Делама, последний удар по врагу имел огромное преимущество.

Благодаря этому вполне можно было заработать уникальные титулы, характеристики, навыки и трофеи.

'Я использовал Разрушение Скульптуры и ждал именно этот миг'.

Финальная секретная техника ваяния. Ваяние Мгновения!

Он приберегал это умение ваяния, чтобы сожрать Делама.

"Сияющий Меч!"

Из Меча Лоа появился длинный луч света, который поразил Делама.

Секретная техника ваяния, которую он узнал от Захаба!

У этой техники было свойство света, поэтому он был очень эффективен против монстров со свойством тьмы.

'Он должен быть эффективен против демонов. Должен быть...'

Очищающий свет ударил Демона чревоугодия Делама.
Было нанесено 41,238 урона.
Свойство света утраивает урон!

У него имелось приблизительно 5,000 Энергии Мгновения.

Большое её количество он приобрёл с обычной охоты, но на

нынешнем поле боя эта энергия расходовалась очень быстро.

Демон с огромным здоровьем, Делам, был на грани смерти.

Характер Виида был таким, что он не сдавался, пока не получал то, что ему было нужно.

Пабабабат!

Виид непрерывно резал Делама Сияющим Мечом.

Вблизи демона нельзя было особо развернуться из-за магических заклинаний и рыцарей альянса, но у Виида был меч из света.

Вид 12 рогов, торчащих из головы Делама, был величественен.

'Я должен отыскать возможные слабые места'.

Уязвимым местом, которое выбрал Виид, был живот!

Для нормальных монстров это не было слабой точкой, но Деламу было свойственно обжорство.

Это место было уязвимее, нежели спина или бока, так как у него была информация, что на Делама никогда не охотились с тех сторон.

Виид сосредоточился на единственной точке.

Атака в одну точку для максимизации урона!

Так как из-за Ваяния Мгновения время было остановлено, сила атаки значительно увеличивалась.

'Перед остановкой времени его здоровье было приблизительно на 0,3%. Если это так, то ему конец'.

Виид отступил и использовал другой свой навык, чтобы быть уверенным в победе.

"Клонирование Меча!"

Секретная техника владения мечом.

Были сформированы 50 клонов Виида.

"И напоследок... Меч Кайзера!"

Он использовал всю свою ману, оставив лишь самый минимум, который уже не мог ни на что потратить.

Он старался отбросить подальше лезущую в голову предательскую мысль.

'Если Делам выживет несмотря на эту атаку... нет, я одержу победу'.

Не давая возможности для спасения, 50 клонов напали на Делама.

Удар Мечом Кайзера!

Вскоре после этого эффект Ваяния Мгновения закончился.

Куооооох!

Тело Делама пошло трещинами, в которых мерцал красный свет.

"Ах, демон пробуждается!"

"Невероятно... Демон не умер".

Люди застыли на месте. В это время на теле Делама появлялись тысячи трещин.

- Ты...!

Красные глаза Делама остановились на Виде.

Виид спокойно стоял в трёх метрах от него.

На первый взгляд он казался спокойным, но на самом деле он боялся смерти. Если бы он погиб, то потерял бы мастерство и уровни, которые получил с большим трудом.

'Это похоже на встречу с домовладельцем, когда приближается срок выплаты арендной платы...'

Тем не менее, его желание получить трофеи, если Делам умрёт, было выше.

Оно превышало страх Виида перед смертью!

Рот Делама, проглатывавший рыцарей и солдат альянса, открылся.

- Я не поел должным образом. Всего один укус...

Делам широко раскрыл свою пасть по направлению к Виду. Но трещины на его голове и теле всё росли.

- Голод. Однажды... Когда-нибудь снова...

Из его тела вырвалось огромное пламя, и Делам исчез!

Дзынь!

Великое боевое достижение!
Вы получили огромный боевой опыт.

Ваш уровень повысился.
Ваш уровень повысился.
Ваш уровень повысился.
Ваш уровень повысился.

Тело Демона чревоугодия Делама было уничтожено.
Благодаря великому сражению Слава возросла на 23,281.

Вы участвовали в историческом сражении.
У всех, кто участвовал в уничтожении Делама, характеристики увеличиваются на 9.
Храбрость, Честь и Боевой дух дополнительно увеличиваются на 10.

Вы одолели среднерангового демона.
Титул 'Охотник на Демонов' был изменён на 'Человек, Убивший Демона'.
Демоны!
Все королевства и религии боятся демонов, способных с

помощью своей могущественной силы противостоять богам.

Демоны не должны появляться на земле и вызывать крупные войны.

Тех, кто уничтожает демонов, уважают жители любого королевства.

Ваше имя станет более почитаемым, чем у королевского рода с длинной родословной, а также оно будет записано в анналы Версальского Континента.

Среди рыцарей будет ходить слух, что становление магическим мечником является наиболее разумным выбором.

При нападении на демонов и связанных с ними монстров ваша сила атаки будет выше на 16%.

Опыт позволит вам сразу распознавать уязвимые места солдат-демонов.

Ваше влияние во всех королевствах и религиях увеличилось на 30%.

При посещении храма любой религии вы сможете получить наилучшее благословение совершенно бесплатно.

Этот титул можно использовать для получения дворянского титула не ниже барона в любом королевстве.

Благодарность Богини Фреи!

Богиня переживала, когда на континенте появился Делам.

Как та, кто отвечает за изобилие и красоту, она хотела отвернуть голову в противоположном от демона направлении.

Героическая командная мощь и харизма!

Богиня Фрея делает подарок в благодарность тем, кто одержал над демоном удивительную победу, не потеряв надежду даже в самый последний миг.

Максимальное здоровье и мана увеличиваются на 5,000 навсегда.

Вера увеличивается на 50.

Ваши отношения с Церковью Фреи стали называться 'тёмным союзом'.

Ваши земли оказываются под влиянием изобилия. Урожайность в Королевстве Арпен возрастёт, а скорость прироста домашнего скота увеличится.

Очищающая красота!

Любые изделия, за которые вы возьмётесь, приобретут уникальную красоту.

Тяга богов к красоте делает любые изделия ручной работы 'специализацией' вашего континента.

Перед ним выскакивали сообщения, говорящие, что он

получил 4 уровня, а также другие достижения.

Благословение Богини Фреи оказывало неоспоримую пользу на него, как на короля.

'Большая урожайность повлияет на уровень рождаемости, что в свою очередь увеличит налоговые поступления. Орки смогут питаться достаточным количеством рогатого скота'.

При хорошем урожае безопасность бы значительно увеличилась.

Популярность Виида находилась на самом пике, и Королевство Арпен было очень стабильно. До сих пор не было ни одной проблемы, связанной с безопасностью.

Благословение, предоставленное всему королевству, вызвало бы заметное повышение производительности.

Совокупный доход северных игроков увеличился бы.

'Но это неважно'.

Виид наощупь протянул свои руки за окна сообщений.

Вы приобрели Движение Разрушения.

Вы приобрели Рецепт 'Неуёмное Обжорство'.

Вы приобрели 26 разновидностей пищевых ингредиентов 1-го сорта.

Вы приобрели Трезубец Делама.

Дорогие предметы после уничтожения демона!

"Вот он, настоящий вкус битвы!"

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Виид закончил сражение на Острове Джексона и успешно возвратился в своё настоящее время.

"Я свяжусь с телестанциями. Давайте разделим права на

трансляцию".

Глаза Ирен засияли.

"Правда?"

"Да, естественно".

"Это подозрительно, когда дело касается Виида-нима. Я чувствую подвох..."

Начал бормотать себе под нос Пейл, но быстро остановился.

Боевые рабы!

'Следовать за Виидом-нимом сложно, но мы получили награду... поэтому мы должны разделять и страдания'.

Его мозг был намного меньше перегружен в Королевской Дороге, когда он был окружён товарищами, нежели когда следовал за Виидом в качестве раба повсюду в одиночку.

Многочисленные профессии создавали взаимодополняющие эффекты, и ему приходилось делать меньше работы.

Становление Виида некромантом также повлияло на них.

'Разделить права на трансляцию означает согласиться на рабский контракт. Но я не должен этого говорить'.

Он решил позволить товарищам наслаждаться своей радостью.

Как и ожидал Пейл, у Виида имелась причина разделения прибыли.

'Пройдёт совсем немного времени, когда они снова мне понадобятся'.

Виид подумал, что было бы неловко становиться боссом, который не платит своим сотрудникам, ведь из-за этого они могут уйти.

'Если я дам им 100 вон, то впоследствии смогу заработать

10,000 вон'.

Распределяя между ними некоторую прибыль, он мог высосать весь их костный мозг!

"Тогда давайте вместе поедим, когда выйдет следующая телепередача".

"Да, зовите меня в любое время".

Пообещал своим товарищам Виид, перед тем как расформировать группу.

"Перед едой нужно выбрать следующее место для сражения. Куда бы мне пойти?'

Он решил пока что сохранить Ваяние Перемещения Во Времени и поохотиться по континенту с нежитью.

Из-за Дариуса общественность узнала о тёмных делах Гильдии Гермес.

Кроме того, у него внутри был свой крот, поэтому он мог не волноваться о нападении.

"Младшая сестрёнка, мне нужно переместиться".

"Куда?"

"В пустыню".

"Мы встретимся с теми дядями?"

Юрин имела в виду Мечей, которых называла дядями. Они говорили, что не являются её дядями, но обращение девушки было метким.

"Нет, я побуду в одиночестве. В данный момент я сосредоточусь на подъёме уровня".

Картинная Телепортация!

Благодаря Юрин он пересёк континент.

Он поохотился с нежитью в пустыне и выбрал следующее место.

"Кук... Здесь жарко. Отправимся к морю".

Охотничье угодье было выбрано навскидку, и с помощью нежити он его быстро зачистил.

Когда слухи о Виде распространились, кроме участников Гильдии Гермес здесь запоздало собрались и обычные игроки.

"Уже всё?"

"Он ушёл".

"Подземелье Бирул ещё никогда не подвергалось атаке. А он зачистил его за три часа?"

"Да. Было зачищено всё".

"Он вошёл в подземелье на рассвете. Должны быть, там остались некоторые монстры. Я собираюсь поохотиться в Подземелье Бирул".

"Разве ты не слышал? Он охватил даже самые дальние уголки".

"Некоторые должны остаться".

"Ни одного. Он убил их всех и забрал трофеи.

Когда Виид заканчивал, он оставлял позади себя полностью зачищенную локацию.

Игроки даже не заходили глянуть на подземелье, в которое обычно вход им был заказан, потому что теперь оно было абсолютно пустым.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Подземелье Густых Теней.

Закрученный Лабиринт.

Каньон Преисподней.

Кривой Разлом.

Замок Башерин.

Он нашёл известные подземелья Королевства Арпен, которые не были пройдены северными игроками.

Информация о подземельях накапливалась каждый раз, когда их пытались пройти.

Великая Библиотека была заполнена огромным количеством информации о подземельях и её можно было получить, заплатив два золотых Торговой компании Манауэ.

Возможности нежити Виида увеличились, и он начал заходить в подземелья с более сильными монстрами.

Он даже использовал Ваяние Мгновения, Скульптурную Трансформацию и другие техники ваяния, когда это было необходимо.

"Есть множество преимуществ в использовании нежити в приключениях и исследовании подземелий. Конечно, это работает только если у некроманта имеется хорошая экипировка".

Ван Хок и Торидо следовали позади него.

В сложном лабиринте он призвал для нахождения пути элементалей ветра и земли.

'Приходит на ум Континент Магии. Я охотился и зачищал подземелья ежедневно. Мой разум не знал ничего иного'.

Виид погрузился в охоту в подземельях.

Он убивал сильных монстров и зачищал подземелья, которые были сложны для других.

Если бы ему понадобилась помощь обычных игроков, то ему пришлось бы распределять обязанности.

Также впустую было бы потрачено время на обсуждение

способов нападения.

Вместо охоты разговоры и споры всю ночь напролёт!

"Пошли".

Виид смело вёл нежить вперёд.

Наступление, основанное на количестве!

Благодаря решительному командованию ваше Лидерство увеличилось на 1.

Некроманты не являлись рыцарями, но и им была польза от повышения характеристики Лидерства.

Если некромант призывал рыцарей рока и рыцарей смерти, то его воспринимали полностью по-другому.

Страшная и стремительная нежить, властвующая на поле битвы!

Могло быть призвано даже такое огромное существо, как костяной дракон.

Некроманты со слабыми телами, который зависели только от нежити, обнаруживали, что дальнейшая прокачка является проблемой!

Челюсть Ван Хока сказала о его удовлетворённости.

"Хозяин, теперь я смогу использовать некоторых из этих мужчин".

"Пытайся усложнить себе охоту. Будучи нежитью, мечтай о чём-то большем. Ты должен снова стать Рыцарем Бездны. Командовать подразделениями рыцарей рока".

"Я буду бороться, пока мои кости не сломаются".

Прокачка Ван Хока и Торидо!

После становления некромантом Виид мог использовать различные навыки, связанные с нежитью.

Торидо был неспособен пить кровь и застрял в развитии, в то время как способности Ван Хока к руководству играли важную роль в сражении.

Каждый раз, когда умение Вызова Нежити повышалось, рыцари смерти становились всё более устрашающими.

По сравнению с другими некромантами, сочетание его характеристик и экипировки увеличивало его силу атаки более чем в два раза!

Даже если монстры были чересчур сильны, он мог пускать стрелы и взрывать трупы.

"Эй, возвращайтесь".

"Хозяин, гордость рыцарей смерти не позволяет нам показывать спины врагам".

"В любом случае, я ухожу. Оставайся с подчинёнными, пока я благополучно отсюда не выберусь".

Если он не мог справиться, он уходил, увеличивал количество нежити, а затем возвращался обратно.

С трудными подземельями 500-го уровня разбиралась целая армия нежити.

Подземелья 600-го уровня тоже не были для него непроходимыми, но охота в них была слишком неэффективной.

Рыцари смерти были очень сильны, но и у них были свои пределы.

Всё поменялось бы, если бы он использовал Ауру Смерти или Господство Тьмы, являющиеся одними из 3-х заклинаний Бархана, но это заняло бы слишком много времени.

Конечно, если бы он смог призвать рыцарей рока, то подземелья 600-го уровня стали бы ему по плечу.

В первую очередь, преимущества нежити заключались в их бесконечной выживаемости и в количестве сырья для их

производства!

'Вспоминая оживлённых скульптур, охота с нежитью определенно быстрее'.

Его стандартный темп охоты уже намного превышал темпы других игроков.

Он не тратил впустую время на восстановление выносливости и приём пищи.

Он приобрел множество полезных навыков и улучшил свою общую мощь, борясь не только с помощью силы.

Было глупо делиться опытом с группой, поэтому он отправлялся на охоту один.

Преодолевая ограничения скульптора, теперь он обладал всесторонней боевой мощью!

Получение контроля над нежитью означало, что он усовершенствовался от сушилки для полотенец до суперэффективной стиральной машины.

"Торидо, иди вперёд и разведывай местность. Находи способы разобраться с встретившимися монстрами".

"Понял, Хозяин".

Он постоянно вёл по подземельям крупное число нежити.

С точки зрения чистой охотничьей эффективности, он уже был в пять раз лучше остальных игроков.

Было невозможно даже ответить, насколько быстро он проносился по подземелью!

'Позже я полностью освою навык Вызова Нежити. И тогда начнётся настоящая жизнь'.

Виид строил с некромантией великие планы, несмотря на то, что она облагалась большими штрафами.

Он постоянно качался, ведь даже если бы уже освоенная им

профессия пострадала от снижения характеристик, то следующая профессия всё бы наверстала.

'Скульптор и некромант. Даже если они не очень гармонируют, они дают мне преимущество. А что, если затем я получу боевую профессию?'

Воины пустыни и бойцы являлись сильными профессиями.

Виид видел их конечные способности, когда был правителем пустыни.

Могучие монстры. Сила, способная поставить на колени даже огненных саламандр!

Однако им было трудно ходить на массовую охоту без отдыха, как некромантам.

В жестоких сражениях их выносливость и мана быстро исчезали.

'Теперь, будучи некромантом, мой уровень быстро повышается. Я могу создать армию, которую затем пошлю в сражение. И после освоения этой профессии... будет воин пустыни. Или будет хороша даже такая профессия как воин или наездник на драконе'.

Если бы он обучился профессии воина, то не побоялся бы встретиться с любым боссом.

Он всегда мог бы призвать нежить, поэтому, став воином, в одиночку смог бы с лёгкостью бросать вызов сложнейшим подземельям.

Как только он достиг бы 700-го или 800-го уровня, он смог бы призывать рыцарей рока и возможно даже нескольких костяных драконов.

Без сомнений, это стало бы огромной поддержкой в сражениях.

'Когда придёт время... я смогу стать бесконечно сильнее'.

Он думал об этих великих планах начиная с момента полного

освоения ваяния.

После освоения этих профессий он продолжал бы расти вверх.

Другие игроки изо всех сил пытались получить в Королевской Дороге хотя бы один уровень.

Но Виид, достигший пределов в Континенте Магии, готовился познать абсолютные пределы Королевской Дороги.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Глава 6: Волнения в Форте Один

Ваш уровень повысился.

При зачистке подземелий с монстрами Виид стал получать уровни быстрее, чем когда был скульптором.

Его умение Вызова Нежити перешло на 4-й средний уровень, и он стал 480-го уровня!

Он принимал только простые квесты, отказываясь связываться со сложными.

"Я чувствую, что от вас исходит глубокая тьма. Для этой работы необходима более высокая степень доверия".

Из-за его профессии получать квесты от гильдии наёмников было нелегко.

Виид при любой возможности использовал свою Славу.

"Посмотри на меня внимательнее".

"Только не говорите мне... Ваше Величество?"

"Да. У тебя есть какие-нибудь прибыльные задания? Я очень не хочу начинать сердиться".

"Просто скажите, и я подготовлю для вас любое задание".

В Королевстве Арпен у него не было никаких препятствий для получения квестов, даже несмотря на профессию некроманта.

Это был сладостный вкус власти!

"Вас признаёт сама Богиня. Я опасаюсь сил, с которыми вы взаимодействуете, но сделать эту работу просто необходимо".

После убийства демона Делама Виид стал получать квесты даже от религиозных орденов. Его характеристики Славы, Веры, Правосудия и Чести продолжали быть на высоте.

По мере снижения эффектов достижений от убийства Делама,

ему могло стать труднее, но при необходимости он мог использовать различные уловки.

"Я чувствую, как что-то нарушает энергию в мире. У меня не так много денег, но я отдам их тому, кто расследует произошедшие инциденты.

"Ух, нет. Я слишком занят".

Квест отклонён.

"Сущность фей. Ни один авантюрист не смог её познать. Разве не замечательно будет отыскать сокровище, которое никогда не было найдено?"

"Мне это неинтересно".

Квест отклонён.

"На востоке летает крупный монстр. О нём известно очень немногое. Но с того дня как его заметили впервые, люди в близлежащих городах боятся его нападения. Вы можете отыскать его и убить?"

"Это утомительно. Позовите меня, когда он нападёт".

Квест отклонён.

Он отказывался от монстров, на которых было трудно охотиться, и от компонентов, которые было трудно заполучить!

Он получал квесты по охоте на монстров, обитающих только в тех областях, в которых хотел.

На Версальском Континенте было много подземелий, которые ещё не были зачищены игроками.

Подземелья, требующие наличия многочисленного отряда или кишащие сложными монстрами или сильной магией, было нелегко пройти.

Виид использовал в подземельях экипировку Бархана, дающую высокое сопротивление магии и защиту для нежити, а также множество навыков ваяния.

Ваш уровень повысился.

Всякий раз, когда накопление опыта приводило к поднятию уровня, у него возникало чувство, будто он заканчивал выполнение отсроченных домашних заданий.

"Мне не стоит переживать о повышении своего мастерства так сильно, как о повышении уровня".

Виид собственноручно махал мечом, чтобы экономить потребление маны.

Его мастерство владения холодным оружием находилось на 1-м продвинутом уровне.

Оно не было таким высоким, как у других боевых профессий, но это не имело значения.

Он уже познал наивысшее мастерство владения холодным оружием во время правления пустыней, поэтому он был уверен, что в будущем сможет преодолеть барьер уровня квалификации.

"Оно быстро достигнет вершины, когда я убью много сильных врагов. А я знаю множество сильных целей".

Будет ли это совсем скоро или немножко позднее — этот навык он приобретёт в любом случае!

'Необходимо думать лишь о том, чтобы стать сильнее. Повышать уровень очень весело, но и покорять подземелья — тоже неплохо'.

Безграничная цель!

Он стремился зачищать подземелья в самые короткие сроки.

Кроме того, изменяя официальные исторические летописи, он бросал вызов боссам, которых прежде никогда не повергали.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Непрекращающиеся страдания Гильдии Гермес!

Пока Виид охотился, станции не прекращая выставляли на свет её грязные секреты.

Народные настроения, стабилизировавшиеся было после снижения налогов, заколыхались вновь.

"Было показано слишком много инцидентов. Игроки никогда не будут доверять нашей гильдии в будущем".

"Это большой удар по нашему ядру и по долгосрочным управленческим планам".

"Если мы снова снизим налоги сейчас... Ц-ц. Мы лишь уменьшим свою прибыль".

"Согласен. Строительство моего поместья шло полным ходом, но мне пришлось остановить работы. Подобное лидеры явно не рассматривали".

Лорды спокойно общались между собой. Лорды, которые притесняли и эксплуатировали игроков Центрального Континента!

С их точки зрения их прибыль значительно упала из-за снижения налоговой ставки.

Они были в плохом настроении, потому что поток денег, необходимых им для строительных проектов и улучшения собственного благосостояния, был остановлен. Это походило на кражу восхитительного огромного пирога прямо у них из рук.

Лорды в областях с мощными вооружёнными силами не считали, что иметь у себя мятежников — это плохо.

Благодаря мятежникам расходы на содержание их войск были максимально оправданными.

Они не рассматривали положение Империи Хэйвен в целом.

"До объединения континента осталось покорить лишь одно королевство. Из-за него завоевание не может считаться полным".

"Им предоставили слишком много времени для развития. Я отправил бы армию для разрушения Королевства Арпен намного

раньше".

"Разве игроки не восстали бы против этого?"

"Необходимы жёсткие меры. Если повсюду в воздухе разлиты панические настроения... подавить мятежников очень трудно".

"Гильдия Гермес уже не та, что прежде".

Лорды общались, попивая дорогое саке.

Они не были самоотверженно преданны Гильдии Гермес. Однако ни один из них и не думал о переходе в Королевство Арпен.

'В конечном счёте Империя Хэйвен их поглотит'.

'Ц-ц. Я не смогу получать достаточное количество денег и экипировки, если перееду в Королевство Арпен'.

'Хотя на севере есть много симпатичных девушек...'

Лорды были опьянены своими деньгами и властью.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

"Кха-кха. Мы ещё не получили окончательных результатов, но..."

"Уже можно предположить, какое изделие лучше".

"Это не важно — если ты не победишь. Это естественный процесс, и я, как ремесленник, всё равно хотел бы отпраздновать это".

"Мы отпразднуем, даже если будет ничья".

Металл богов Гелий!

Два лучших кузнеца Версальского Континента, Фабио и Герман, с уверенностью ждали Виида.

'В этом споре я выиграл'.

'Это был длинный поединок. Но в конце победителем стану я'.

Казалось, что после становления мастерами-кузнецами они выросли, но это было не так.

Будучи кузнецами, каждый из них выковал по одному мечу.

Это была схватка, сравнивающая два меча ради того, чтобы увидеть, кто из них лучший кузнец.

Виид обеспечил их материалом, поэтому было решено, что он станет судьёй.

'Это безоговорочная победа'.

'Хуху. Разве Фабио в состоянии тягаться с моим опытом и навыками, приобретёнными при долгой работе с мечами?'

Два пожилых кузнеца.

Они делали вид, будто расслаблены, но на самом деле словно дети нетерпеливо дожидались Виида.

Сражение с гордостью по мере старения становилось только хуже!

И наконец перед кузнецами появился Виид.

"Хмм. Эти мечи сделаны из гелия".

Фабио и Герман жили в просторном особняке с видом на Мору и Статую Богини Фреи.

Поскольку они были богатыми кузнецами, их особняк украшал большой сад, выращенный эльфами.

Солнечный свет, озаряющий обширный сад, бросал нежные блики на всё вокруг, будто здесь проводили торжественный банкет.

Фабио с гордостью заговорил.

"Попробуйте взять его в руку. И не нужно стыдиться при этом своих чувств. Хухуху".

В подобные моменты различие между мыслями и словами было особенно сильно.

Виид бегло осмотрел меч.

'Я должен делать деньги. Охота, охота, охота, охота'.

Внешнего вида чёрного меча Фабио ему было достаточно.

На рукояти и клинке отсутствовали какие-либо драгоценности. Это был просто верный клинок.

Во время ваяния Виидом скульптуры звезды, после наблюдения за формированием на звезде ребёнка, к Фабио пришло озарение.

Гелий являлся источником маны и испускал святую силу.

У этого меча не было никаких недостатков, и при этом к нему нечего было добавить.

Фабио продолжил говорить.

"Этот меч... Он будет следовать за своим владельцем. Он будет расти рядом со своим владельцем. Это живой гелий, и я раскрыл все его особенности".

Лишь послушав это описание, можно было с лёгкостью сказать, что его выковал мастер-ремесленник!

"Посмотрите лучше на этот меч. За него мне точно не будет стыдно".

Тем временем Герман указал на свой меч.

Ремесленник, который потратил всю свою жизнь на создание мечей!

Он был типичным мрачным человеком, какие были распространены после 20-го века!

У него были большие ожидания к выкованному им мечу.

Холодный и острый.

Гелий источал энергию бесконечной маны.

Ледяной меч!

У самого меча была превосходная сила атаки, и кроме того он носил в себе свойство льда.

"Он может вызывать бедствие".

"Бедствие?"

"Разве не вы лучше, чем кто-либо другой, разбираетесь в этой области? Этот меч может вызывать ледяной шторм".

Он обладал способностью замораживать врагов, поэтому в бою от него было много выгод.

Любой монстр или противник счёл бы трудным противостоять этим двум мечам.

Вииду понравились оба меча. На его лице заиграла улыбка.

'Теперь я некромант. В настоящее время мне трудно использовать экипировку из Гелия. Но конечно я не умру от этого'.

Он мог пользоваться ими, применив Скульптурную Трансформацию. Однако он чувствовал, что остановиться на этом будет неудачей.

'Смогу ли я эксплуатировать их и дальше? Они оба мастера-кузнецы. Они будут делать неплохие изделия'.

Виид предоставил им Гелий, чтобы помочь стать мастерами-кузнецами. Хотя и без такой помощи Фабио и Герман справились бы с этим сами. Возможно, они даже нашли бы способ справиться с этим гораздо быстрее.

Виид думал о том, что он мог бы с этого времени получить от двух мастеров-кузнецов.

'Новички в Королевской Дороге часто эксплуатируются. Они

слабы и их легко обмануть. Так почему я не могу эксплуатировать мастеров?'

Преобразование мысли!

У Фабио и Германа, как у кузнецов, была высокая гордость.

Виид вытащил прославленный Меч Лоа.

Меч Лоа.

Сокровище эльфов и меч, который люди считали лучшим в мире.

Наследие, оставленное позади себя Хестигером.

"До этого времени я испытал много затруднений из-за вот этого плохонького меча. Спасибо вам за создание ваших двух мечей".

Оба кузнеца одновременно выкрикнули.

"Ох, что это за меч?"

"Удивительно! Безупречный и красивый меч..."

Виид слегка взмахнул мечом. Это был действительно очень лёгкий меч.

"Это так, ничего особенного. Я просто временно использовал его, пока вы не закончите свои мечи".

Фабио подошёл поближе.

"Серьёзно? А могу я рассмотреть его потщательнее?"

"Конечно".

Кузнецы могли проверять статус чужого оружия, если владелец им это разрешал.

Губы Фабио плотно сжались, когда он стал изучать прославленный Меч Лоа.

'О мой бог, этот меч...'

Герману также было любопытно.

"Я тоже посмотрю".

"Держи".

Герман также исследовал Меч Лоа.

'Звёздный меч. Нет, меч бога. У кого-нибудь из них был такой меч?'

Этих двух кузнецов одновременно посетила подобная мысль.

'Смогу ли я выковать такой меч?'

'Мой меч...'

Мечи, которые они выковали, больше не причиняли им радость.

Это были мечи, которые сделали их мастерами-кузнецами, и они являлись шедеврами среди всех мечей, которые оба гнома делали до сих пор.

Обычные мечники жаждали бы одолжить любой из них, чтобы отправиться на охоту.

Однако они неизбежно казались ущербными перед лучшим мечом Королевской Дороги. Одного или двух их свойств было недостаточно.

'Если бы мой меч не был сделан из Гелия, он был бы совсем плох'.

'Теперь на этот меч смотреть противно'.

Мечи, которые они сделали, внезапно начали выглядеть рухлядью.

Фактически, их мечи не были никчёмными, но их гордость была сломлена.

Оба кузнеца обменялись между собой взглядами и одновременно кивнули.

Фабио заговорил первым.

"Это игра... Забудем прошлое".

"Конечно. Мы оба стали мастерами благодаря общим интересам".

Согласился Герман.

"А всё начиналось с обычного спора. Хуху".

"Точно. Но мы не маленькие дети".

Они думали, что, как мастера-кузнецы, создали лучшие мечи, но впереди их всё ещё ждал длинный путь.

'Новая цель. Становление мастером-кузнецов было просто ступенью. Сделать лучший меч в Королевской Дороге'.

'Совершенный меч. Меч, с которым ничто не сможет сравниться...'

Эти двое кузнецов снова начали соревнование. Виид дал им совет.

"У вас есть почти всё. Но навыки работы с металлами ограничены, вам нужно изучить магию".

"Магию?"

"Зачарование. Другими словами, наделите меч наивысшей магией".

"Магия..."

Оба кузнеца стали встревожены. Но это было искушение, которому они не могли противостоять, поскольку хотели создать наилучший меч.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Рейд в Подземелье Баум!

Честуро, управляющий Крепостью Один в Империи Хэйвен, мобилизовал для этого 700 человек.

300 из них были выбраны из рядовых игроков Гильдии Гермес, в то время как остальные были рядовыми игроками, которые заплатили за участие.

"3,000 золотых за участие в рейде в подземелье... Мне пришлось продать большую часть своей экипировки, чтобы собрать эти деньги. Это слишком много".

"Но это же Подземелье Баум".

"Пока мы платим входную плату, мы можем следовать позади Гильдии Гермес и извлечь из этого много пользы. Разве нас не покажут по множеству телестанций?"

"Верно, это будет транслироваться по 12 различным каналам".

"И по КМС Медиа?"

"Да. Но там будет показываться только запись, а не прямой эфир".

"Печально".

"Для таких крупнейших телестанций как КМС Медиа в этом нет ничего необычного. Но даже такая возможность редка для простых людей вроде нас".

Обычные игроки общались между собой.

Подземелье Баум было ближайшим к Форту Один, но прежде оно ни разу успешно не проходилось.

Монстры в нём были сильны, и их средний уровень находился в районе 650-700-го уровней.

Все шесть попыток, предпринятых в прошлом, потерпели неудачу, но на этот раз существовала большая вероятность, что игроки возле Форта Один преуспеют.

"На этот раз мы обретём некоторую известность".

"Надо надеяться, что мы сможем продемонстрировать свои навыки и войти в Гильдию Гермес".

"Куоох. Эта мечта слишком недостижима".

Игроки собирались в Крепости Один с самого рассвета и с тревогой ждали команды к выступлению.

Члены Гильдии Гермес проводили это время расслабляясь, в то время как Честуро почувствовал начало трансляции и завёл философскую речь.

"Вперёд!"

По окончании длинной речи Честуро поднял свой меч, находясь верхом на спине слона.

Игроки возликовали и последовали за ним в Подземелье Баум.

"Возраст лорда около 35-ти. Разве он не слишком стар для подобного похода?"

"Не знаю. Давайте сделаем всё как надо. Хорошую вещь на то и называют хорошей".

"Это будет транслироваться. По телевизору. Мы сохранимся в века́х".

Сражение в Подземелье Баум!

Игроки Гильдии Гермес прокладывали путь, в то время как обычные игроки избавлялись от монстров по бокам. Тем не менее, они считали, что это неплохо, ведь они появятся на передаче и получат некоторые трофеи.

В середине подземелья произошла неприятность.

Курурурунг!

Кто-то нечаянно наступил в подземелье на ловушку, которая

заставила камни с потолка падать вниз.

"Акх!"

"Ох. Что? Это же..."

"Бегите либо вперёд, либо назад".

Минимальный уровень, при котором игроки допускались в этот рейд, был 400-м, однако они растерялись, угодив под эту ловушку. И тогда появились монстры. Засада босса Дугниела усугубила их положение!

Босс напал на оказавшихся в ловушке игроков.

'Что нам делать?'

'Мы сможем победить?'

Игроков заметили.

Ландшафт здесь не был хорош, поэтому определенные жертвы были неизбежны.

В подобном месте те, кто напал бы на босса первым, подвергались большой опасности.

Обычные игроки ждали игроков Гильдии Гермес, чтобы уже потом к ним присоединиться.

Прошли лишь несколько секунд.

"Эй, давайте выбираться отсюда".

"Точно. Всё пошло не так. Нас здесь ждёт только смерть".

Кто-то побежал, и остальные последовали за ним. Многие из тех, кто убежал, не принадлежали к Гильдии Гермес.

Гильдия Гермес и оставшиеся игроки оказались пойманы в ловушку босса Дугниела.

Результатом стало захватывающее дух поражение!

Мало того, что захват Подземелья Баум потерпел неудачу, так ещё и 70% членов Гильдии Гермес, то есть 230 человек, погибли.

Посчитать обычных игроков было сложнее, но более половины из них тоже стали жертвами.

Дикторы опечалились из-за снижения зрительских рейтингов от неудачи, но затем неожиданно возникла бóльшая проблема.

Честуро из Форта Один был очень сердит после смерти в подземелье и возрождения.

"С нашими силами этот рейд должен был стать успешным. Вся ответственность лежит на беглецах, поэтому мы начнём на них охоту в прямом эфире".

Большая охота!

Игроки Гильдии Гермес, понёсшие ущерб в Подземелье Баум, преследовали тех, кто участвовал в рейде, и отнимали их жизни.

"П-почему нас..."

"Вы тупицы. Думали, что сможете уйти целыми от Гильдии Гермес после разрушения нашей работы?"

"Это было непреднамеренно. Я бежал, потому что хотел жить".

"Ты был неправ, поэтому ты должен умереть".

Мало того, что они понесли потери, так они ещё и не смогли захватить подземелье в прямом эфире, что ударило по их самооценке.

"Я боролся до самого конца. Я побежал только после того, как вы сами решили отступить".

"Ты не боролся должным образом".

"Нет же, разве я не боролся за свою жизнь? Видео могут это подтвердить".

"Не неси чепуху".

"Я сейчас же передам вам видео".

"Не ищи оправданий и заткнись. В первую очередь ты не должен был быть настолько слабым".

Игроки Гильдии Гермес убивали всех людей, участвующих в рейде в подземелье независимо от обстоятельств и оправданий.

Среди их жертв были игроки, которые боролись с ними в подземелье до конца, но в гневе это их не волновало.

Жизни обычных игроков для членов Гильдии Гермес значили не больше, чем жизни мух.

Масштаб насилия в короткие сроки стремительно разросся.

"Кто вы?"

"М-мы просто с ним в одном отряде. Мы только что решили вместе поохотиться".

"Думаете, это помешать нам вас убить?"

"Но это немного... Ох. Я же друг".

"Просто убивайте. В разговорах нет смысла. Просто истребляйте всех, кто здесь есть".

"П-почему? Вы поступаете неправильно".

"А ну повтори. Поступаем неправильно? Мы были тихи в последнее время, поэтому Гильдия Гермес стала выглядеть забавно в ваших глазах?"

Гильдия Гермес убивала всех членов отрядов, с которыми охотились эти игроки.

Игроки возмущались до самого конца.

"Это произвол. Разве мы не заплатили входную плату за то, чтобы присоединиться и участвовать в охоте?"

"Беспорядочные убийства. Разве у лорда Форта Один есть на

это привилегии? Это действительно официальная политика Гильдии Гермес?"

По отношению к жёсткой позиции Гильдии Гермес звучали негативные выкрики.

Приказ был отдан Честуро, поэтому они лишь делали то, что им велели.

"Вы хотите сообщить нашим лидерам, что мы ошибаемся? Возможно, вы и могли бы оказаться правы. Но в этом мире слабые не имеют никакого права голоса. Поэтому разве в итоге это не вы, парни, неправы?"

Форт Один считали одним из главных твердынь Центрального Континента!

Честуро являлся лордом гигантской крепости, поэтому он был чрезвычайно оскорблён итогом трансляции. И он считал, что у него было достаточно сил для прохождения подземелья.

Растаптывание обычных игроков, когда те возмущались, до недавнего времени было обычным делом на Центральном Континенте.

"Те, кто возмущается, являются мятежниками. Уничтожить их всех".

Игроки Гильдии Гермес размахивали своими мечами.

Это была возможность официально получить опыт, трофеи, боевое мастерство и достижения.

"Смерть".

"Зачистить всё, чтобы ни один игрок не смог спастись!"

Солдаты и рыцари Форта Один убивали сотни возмущающихся игроков.

Этот инцидент был показан в прямом эфире репортёрами, которые приехали, чтобы сделать репортаж о рейде в Подземелье Баум.

- Гильдия Гермес, подавляющая мятежников.

- Мятежники? Восстания на Центральном Континенте не затихают?

- Предполагается, что всё началось после рейда в Подземелье Баум.

Репортёры раскрыли, что произошло в течение этого дня.

- Фактически, трудно называть их мятежниками.

- Судите сами. Люди в Форте Один жили мирно до этого утра.

- Да. Игроков, имеющих здесь дома и магазины, казнили только потому, что они начали возмущаться.

Рейтинги и обсуждения на телестанциях с прямым подключением стремительно набирали обороты.

Поскольку Королевская Дорога продолжала набирать популярность во всём мире, число связанных с ней телеканалов возросло.

В каждой стране было по крайней мере 10 телестанций и интернет-телеканалов, связанных с Королевской Дорогой.

Зрительский рейтинг у них был выше, чем у государственных телесериалов.

Обширный Версальский Континент.

Существовали такие крупнейшие компании как КМС Медиа, но было также множество игроков, которые слушали новости только каких-то конкретных интересующих их областей.

Существовали также телестанции, которые сообщали лишь об отдельных областях, например, такие как Телестанция Союза Бриттен.

Это событие произошло в 8:00 по реальному времени.

В ранние часы зрительские рейтинги телестанций были менее 1%, но за 20 минут они превысили 3%.

Даже при том, что это было мало, в такое время поднять рейтинги было трудно.

"Продолжайте вещание... Продолжайте транслировать видео. У кого есть вчерашнее видео из Подземелья Баум?"

"Сопровождайте его комментариями с места событий".

Работники телестанций засуетились.

"Как только мы получим оттуда эксклюзивные материалы... Проверьте, есть ли среди них невинно погибшие игроки".

"Да, понятно. Оставьте это аналитической команде".

"Что относительно видео от игроков, подвергшихся нападению Гильдии Гермес?"

"Пока у нас нет видео, но в скором времени мы должны получить их от убитых игроков".

"Работайте над этим всё утро. Продолжайте трансляцию до регулярных передач".

Конкуренция между станциями за рейтинги была подобна войне.

Недавнее разоблачение и критика Гильдии Гермес Дариусом стало для них крупнейшим полем боя.

Освещение событий в Форте Один стало для них хорошим шансом склонить баланс сил.

Было очевидно, что крупные телестанции быстро об этом прознают.

С первых лет Королевской Дороги такие крупные телестанции как КМС Медиа и СТС Медиа увеличили свой масштаб в сотни раз.

Они располагали колоссальными ресурсами и персоналом, и транслировались по всему миру, а не только внутри отдельных государств.

Канал СТС Медиа считали унылым, потому что это был лишь филиал крупной компании, но после того, как эту сферу тщательно изучили, произошли резкие изменения.

В частности, теперь для увеличения аудитории они могли использовать любые средства и методы, если дело касалось событий, которые заинтересовали бы зрителей.

Они могли без всяких колебаний осветить даже подстрекающую к чему-либо тему.

Проектный директор нервничал, так как в студии прямой трансляции появился директор телеканала собственной персоной.

"Разве Форт Один не популярен?"

"Да, Главный директор-ним. Это неприступная крепость между Союзом Бриттен и Королевством Айдерн. Осада этой крепости станет трагедией, которую мы с нетерпением ждём".

"Хорошо. Тщательно раскопайте всё об этом инциденте от начала до конца. Проверьте все негативные слухи и членов Гильдии Гермес, которые обычно активны в Форте Один.

"Я сделаю это".

"Мы должны позаботиться, чтобы зрители, смотрящие другие телестанции, переключились на наш канал. И имей в виду, что наши рейтинги должны быть выше, чем у КМС Медиа".

Интересы всех телестанций были сосредоточены на Форте Один.

Лидеры Гильдии Гермес наконец узнали об этом инциденте и отправили Честуро приказ о прекращении резни.

- Гигадо: Я говорю от имени администрации гильдии. Прекратите все нападения на игроков, которые участвовали в охоте в подземелье.

Честуро проигнорировал это требование.

У администрации было чуть меньше власти в гильдии, чем у

него, и прямо сейчас он не мог остановиться.

'Они хоть знают, какие там штрафы от одной-единственной смерти? Плюс захват подземелья также сорвался. Я должен спасти свою репутацию как лорда...'

Будучи в гневе, он продолжал размахивать мечом.

Если бы он остановил сражение согласно приказу, то игроки Гильдии Гермес в Форте Один лишились бы уважения.

'Я убил лишь несколько сотен. Из-за телепередач это раздули сильнее, чем я предполагал, но разве я не буду похож на дурака, если остановлюсь сейчас?'

Чтобы стать лордом Форта Один было необходимо влияние и понимание политики.

Он следил за передачей и понимал, что критика в его адрес возрастёт после того, как ситуация наконец разрешится.

Честуро решил выкарабкаться с помощью силы.

'Нужно продолжить уничтожать мятежников. Тогда я смогу разрядить обстановку с помощью друзей-лордов в гильдии. Я уничтожу игроков в этой области по нескольку раз. Я очищу эту область самостоятельно'.

Он не волновался по поводу реакции Гильдии Гермес или своей позиции правителя Форта Один.

Всего несколько месяцев назад обычные игроки в Крепости Один считались мясом.

Даже при том, что это их немного раздражало, протесты от них были редки.

Управление с помощью силы!

Он верил в законность своих действий в Гильдии Гермес.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Честуро, управляющий Фортом Один, обозвал протестующих

мятежниками и уничтожил их.

Весь процесс был показан по всему миру при помощи телетрансляций.

"Гильдия Гермес без разбора принимает жёсткие меры в отношении тех, кто не следует их словам?"

"Области за пределами Форта Один спокойны. Однако Форт Один можно считать типичным проявлением силы Гильдии Гермес".

"Значит, это можно расценивать как официальный акт Гильдии Гермес?"

"Существует высокая вероятность, что эта резня спланирована заранее".

СТС Медиа успешно показал невинных жертв, которые были убиты несмотря на то, что боролись в Подземелье Баум до самого конца.

У жертв взяли подробные интервью, после чего подвергли сильной критике Честуро и Гильдию Гермес.

"Я считаю, что Гильдия Гермес и Честуро поступают неправильно".

"Каковы их намерения?"

"Они полагают, что они лучше остальных. Трудно объяснить это чем-то иным, кроме как попыткой удержать игроков в рабстве".

"Это некорректное слово, так как мы на телепередаче, а Гильдия Гермес не может быть настолько дерзкой. Что?"

"Думаю, я прекрасно вижу, что они делают".

Из-за провокационного содержания, СТС Медиа имел высокие рейтинги.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Тем же вечером Гильдия Гермес озвучила свою официальную позицию.

Случай в Форте Один не связан с Гильдией Гермес.

Это было самовольное решение Честуро, и по окончании расследования мы применим к нему все необходимые меры.

И хотя Гильдия Гермес заняла подобную позицию, её положение выглядело далеко не радужно.

Более тысячи жертв!

Однако даже при том, что ради успокоения общественных настроений была снижена налоговая ставка, в самой гильдии считали, что эта резня была необходимым злом.

'Очень неудачно, что это показали по телевидению, но иногда мы просто обязаны проводить подобные зачистки. Необходимо показывать всем, что мы сильны и устойчивы'.

В последнее время Гильдия Гермес не применяла силу по-крупному.

Но многие люди считали, что время от времени показывать свою жёсткую силу будет выгодно для правительства.

Фактически, когда Центральный Континент был только завоёван, происходило множество случаев резни.

Однажды произошла крупная резня, после которой игроки стали послушны и легки в управлении.

Пандуэл, Паго и Рундичи.

В тот день три лорда привели в движение свои армии и убили всех активных игроков в городах.

- Они не платили налоги. Те, кто не следует правилам Гильдии Гермес, сами не имеют никаких прав.

Лорды объяснили причину резни.

'Это моя земля и моя территория. Как смеют они критиковать меня, охотясь и торгуя в моих владениях?'

Они хотели править в своих областях подобно королям! Резня трёх лордов была передана по телеканалам.

- Мы удивлены? Ничто не изменилось. Гильдия Гермес изначально была такой.

- Снижение налогов? Мы не должны этому доверять.

- Они не имеют никакой совести и просто убивают всех, кто им не нравится!

- До каких пор мы будем ещё эксплуатироваться, чёрт возьми?

- Посмотрите передачу по СТС Медиа прямо сейчас. Они не чувствуют вины даже от убийства игрока-новичка 30-го уровня.

- Они просто сумасшедшие.

В интернете появились посты, осуждающие Гильдию Гермес.

'Ну что за неприятность'.

В последнее время Лафей сосредоточился на укреплении империи.

Недавно он провёл отбор среди лучших высокоуровневых игроков и увеличил число членов гильдии до 750,000. Кроме того, было обучено более 300,000 Имперских войск.

Чтобы усилить империю, он отправил их качаться в подземелья и охотничьи угодья.

Снизил налоговую ставку, чтобы стабилизировать Центральный Континент, что увеличило военную мощь и заложило основу для долгосрочного доминирования.

Он не волновался о незначительных инцидентах, потому что пытался добиться бóльших результатов с меньшим бюджетом.

Они часто устраивали резню, и редко когда был день, когда Гильдия Гермес не подвергалась критике на форумах.

"На имперском уровне к правящей партии будут применены небольшие штрафы".

"Вынесите лордам тех областей официальные предупреждения. Если это произойдёт снова, они будут лишены своих позиций лордов".

"Это будет не слишком жёстко? На Центральном Континенте тысячи лордов. Нам придётся нелегко, если они начнут роптать".

"Гарантируйте им, что в гильдии появляется новый критерий лояльности. Мы скажем им, что это наказание только для передач. Эти предупреждения не постоянные, поэтому лорды должны быть спокойны".

"Нам вообще нет нужды становиться осторожнее. Мы те, кто назначает лордов, и мы же можем их сместить".

Лидеры Гильдии Гермес не сильно задумывались по поводу резни игроков.

Многие игроки могли направиться к Королевству Арпен на севере, но лорды не ожидали существенных изменений. Они считали, что игроки уже давно знакомы с жестоким господством Гильдии Гермес.

"Не только мы совершали подобное, но и другие гильдии тоже. Люди мигрируют либо согласно своим собственным интересам, либо ради экономической выгоды. Налоговая ставка в Империи Хэйвен понижена, и здесь оставаться выгодно, поэтому они не уйдут в Королевство Арпен".

Лафей развивал экономическую и технологическую мощь Империи Хэйвен, и кроме того здесь было больше информации о приключениях и охоте по сравнению с Королевством Арпен, поэтому возможности игроков там были ограничены.

"Моё мнение точно такое же".

"Их легко подкупить, снизив налоги. Люди покупаются на это, ну а тех, кто останется недоволен, мы подчиним силой".

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Люди рассердились из-за резни Гильдии Гермес, но они были привычные к этому и приняли ситуацию как саму собой разумеющуюся.

Некоторое время они негодовали, но было ощущение, что со временем это пройдёт.

Домашняя страница Королевской Дороги содержала множество различных историй, включая статьи, осуждающие Гильдию Гермес.

Свою историю также решил разместить на форуме и один из местных игроков Форта Один.

Я игрок Центрального Континента по имени 'Пинт'.

Для начала скажу, что я 514-го уровня.

Конечно, я не намереваюсь тут хвастаться своим уровнем, а лишь хочу рассказать вам, как я жил.

Войдя в мир Королевской Дороги, я начал игру в Королевстве Каламор и стал рыцарем.

Я никогда не забуду, как достиг 200-го уровня и получил рыцарский меч от короля.

Многие люди хвалили и поздравляли меня, поэтому я устроил небольшую пивную вечеринку.

То были очень счастливые дни.

Первые годы Королевской Дороги.

Если вы являетесь таким же старым игроком как я, то вы должны помнить красоту и романтичность тех дней в Королевской Дороге.

Выход из ворот с замирающим сердцем, предвкушая отправление в приключения и столкновение со страхами вместе со своими друзьями.

Мы объединяли наши силы, встречали сильных монстров и располагались лагерем посреди ночи рядом с завывающими волками.

В то время у меня не было умения кулинарии, поэтому я наслаждался безвкусным варёным картофельным супом.

Карта мира была покрыта тайной, поэтому мне постоянно приходилось шагать осторожно.

Мы наслаждались счастьем от получения достижений и расширения областей, которые можем исследовать.

Но моё предисловие слишком затянулось.

Я хотел рассказать вам немного об этом, потому что эти воспоминания для меня до́роги.

И теперь... Теперь я перевалил за 500-й уровень.

Многие из вас, должно быть, завидуют.

Однако мои способности — ничто для Гильдии Гермес.

Каждый раз, когда я шёл в охотничье угодье, я должен был склонять перед ними голову и платить входную плату.

Я хотел выполнить с Гильдией Гермес некоторые квесты, но мне отказали.

Я должен стараться избегать любых конфликтов с членами Гильдии Гермес на улицах.

Даже если они более слабы, чем я... Из-за значка гильдии, такой человек как я легко может быть растоптан.

Я более силён, но я должен бояться тех, кто слабее.

Они не являются верной смертью, которую пытаешься избежать.

Но, как вы знаете, если вы пойдёте наперекор Гильдии Гермес или станете спорить... вы будете вышиблены из вашего родного города.

В Империи Хэйвен вы больше нигде не сможете почувствовать себя в безопасности.

Такие люди вынуждены покинуть свои родные города, преследуемые и вынужденные просить подачки.

Поначалу, играя в игру, это лишь вызывало у меня смех и улыбку.

Королевская Дорога настолько хороша, что я не могу бросить этот замечательный мир, и я был вынужден склонить свою голову.

И теперь я буду честен.

Я стыжусь.

Я не забуду унижений, которые вынес.

Воспоминания о бессмысленных требованиях и тирании Гильдии Гермес преследуют меня каждую ночь.

Подобные вещи... Когда я вижу издевательства, у меня будто возникает камень в сердце.

Я трусливый неудачник.

Я стыжусь и переживаю из-за всех запомненных мной воспоминаний.

И я хочу вас спросить.

Почему мы находимся в Королевской Дороге?

Почему мы живём?

Разве это не самообман?

Действительно ли мы можем быть счастливы, продавая свою гордость?

Я понял драгоценную правду слишком поздно.

С этого момента я хочу двигаться только по пути счастья. Я

больше не хочу оставаться наедине с болезненными воспоминаниями.

Друзья и товарищи, с которыми я делил прекрасные воспоминания из прошлого, погибли от рук Гильдии Гермес.

Я устал от того, что закрываю глаза на правду.

Я буду стоять перед воротами Форта Один.

Я закрывал глаза, потому что мне не было до всего этого дела. Я не хочу возвращаться к тем временам, когда я думал, что держать рот на замке безопасно.

Шрамы трусости навсегда останутся на моей коже.

Сегодня.

Я собираюсь умереть в Форте Один.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Статья Пинта о Форте Один стала горячей темой на форуме, и число её просмотров стремительно росло.

Она была скопирована на каждый сайт, связанный с Королевской Дорогой.

- Обязательно посмотрите эту статью.

- Жизнеописание высокоуровневого игрока.

- Обязательно прочтите её. Многих людей она тронет до глубины души.

- Я думал, что это только мои собственные мысли. Я всего лишь 300-го уровня, но чувствую то же самое.

- Значит, то, что Гильдия Гермес кошмарна — не плод моей фантазии?

Будучи переданной на сотни сайтов, она переводилась и распространялась по всему миру.

Это был абсолютный хит, имеющий десятки миллионов просмотров.

В комментариях отчаянно осуждали поведение Гильдии Гермес.

Это была не просто история, это была правда.

Игроки, которые также пострадали от Гильдии Гермес, сочувствовали ему и распространяли пост Пинта дальше.

Между тем, его также заметили телестанции.

"Я не думал, что к Форту Один будет привлечено так много внимания. А возможно ли получить видео сцены у ворот?"

"Да. Там присутствуют наши агенты, которые всё заснимут".

"Кажется, это будет хорошее видео".

"Но разве там не будет проведено лишь несколько атак? Несмотря на то, что он игрок 500-го уровня... их слишком много, чтобы противостоять в одиночку. Там не будет никаких разрушений, как это бывает при столкновении с Виидом".

"Разве это сейчас имеет значение для зрителей? Зрители не хотят динамичной битвы, они хотят увидеть творящуюся историю. Историю!"

Станции снова сосредоточились на Форте Один. Несколько небольших телестанций смело решили транслировать эту сцену.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Когда Пинт подключился к Королевской Дороге, шёпоты и чаты, обычно громко оповещающие о новых сообщениях, были тихи.

"Хух... В конце концов меня оставили даже близкие друзья".

Он был готов к худшему, когда выложил на форуме пост о Форте Один.

"Вероятно, на меня будут охотиться".

Он ожидал любых неприятностей.

Он собирался пойти туда, даже если погибнет и навсегда лишится своих товарищей.

"Возможно, после этого я больше никогда не смогу

контактировать с людьми, но... зато я не буду сожалеть о неправильно прожитой жизни".

Он вышел из охотничьего угодья, в котором появился при подключении, и направился к Форту Один.

И хотя его походка была тяжёлой, он торопился сдержать своё обещание.

Обычно вокруг было много людей, идущих к Форту Один и от него, но после сегодняшней резни люди затаились.

"Скорее всего никто не увидел моего поста на форуме. Гильдия Гермес может просто посмеяться надо мной, но... я всё равно приду на эту встречу. А после я отправлюсь на север".

Как только его дела в Форте Один будут улажены, он собирался пойти на север в Королевство Арпен.

Многие его друзья уже давно играли в Королевстве Арпен.

Он остался здесь только из-за своих тёплых воспоминаний о родном городе и друзьях, но со своей смертью он решил начать новую жизнь.

Он был готов даже к тому, что придётся испытать десятки смертей, прежде чем получится пересечь границу Королевства Арпен.

"Давай покончим с этим, Форт Один".

Он испытывал сложные чувства, но в целом чувствовал себя хорошо.

Пинт покинул горные хребты и стал неуклонно приближаться к Форту Один.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Глава 7: Форт Один

"....."

"....."

У ворот Форта Один стояла давящая тишина.

Многочисленные игроки стояли по обочинам дороги, на стенах и даже забирались на деревья и скалы в горах.

Когда Пинт прибыл, он увидел их, но никогда бы не подумал, что все они ждут его.

Сугун сугун.

"Он реально пришёл?"

"Точно. Он храбрец. Если бы я погиб на таком уровне, со мной случилась бы истерика".

"А я был бы рад погибнуть подобным образом".

"Пинт — хороший человек... Я знал, что он придёт".

"Хух. Однако, это опрометчиво. Это ничего не изменит".

Пинт заметил у Форта Один довольно много знакомых лиц. Это были игроки, с которыми он ходил на охоту, выполнял квесты и делил пищу.

Увидев их, Пинту было трудно скрыть свою печаль.

'Они пришли посмотреть, как я умру'.

Несмотря на это, он смело шёл вперёд и не собирался разворачиваться.

'Идти вперёд и умереть'.

Врата Форта Один.

Они были мощной твердыней, через которую было трудно

проникнуть даже с 300,000-м элитным войском в те времена, когда война на Центральном Континенте происходила ежедневно.

Пинт подошёл к открытым воротам и остановился. Хоть он и смог прийти сюда, пройти через ворота было выше его сил.

"Пинт прибыл".

Громко провозгласил Джайкесон, капитан стражников восточных ворот. Лучники, охраняющие стены, одновременно подняли свои луки.

3,000 магических лучников!

Они были одним из оборонительных подразделений, охраняющих Форт Один, и постоянно усиливались в то время, когда в Империи Хэйвен ещё были высокие налоги.

Элитные лучники направили свои магические луки на Пинта.

Но перед залпом Джайкесон решил переговорить с игроками Гильдии Гермес, также стоящими у ворот.

"Его занесли в список смерти?"

"Да. Лорд поместил его в список, как только прослышал о его выходке".

"Эх... Я много раз охотился вместе с Пинтом. И он много раз меня выручал".

"Меня тоже. Многие из собравшихся здесь его знают".

"Но мы всё равно должны убить его?"

"Ну, этого никак не избежать. Мы не можем его спасти. Исключений не бывает".

Но в тот момент, когда Джайкесон уже собирался отдать лучникам приказ о стрельбе, кое-что произошло.

К Пинту, стоящему в одиночестве, подошёл ещё один игрок.

"Пинт-ним, я с вами".

"Уллугер-ним?"

"Хаха. Посмотрите на небо. Сегодня хорошая погода, чтобы умереть".

Небо было ясным и солнечным. Дул прохладный ветерок, и сейчас было хорошее время, чтобы пойти куда-нибудь развлекаться, но никак не умереть.

Уллугер также был коренным игроком Форта Один 500-го уровня. Он часто охотился вместе с Пинтом.

"Вы не должны делать этого из-за меня".

"Моё сердце сделало свой выбор. Это правильное решение. Кроме того, Гильдия Гермес уже заметила меня".

"Тогда давайте сделаем это вместе".

Два игрока 500-го уровня. Это была ужасающая сила, непредставимая для игроков-новичков.

Если бы дело происходило в горах или подземелье, танкам Гильдии Гермес было бы нелегко справиться с игроками подобного уровня.

Зрители ахнули.

"Уах... Погибнуть подобным образом — это настоящее расточительство".

"Если бы я решил умереть, я бы стал бороться".

"Они и борются".

"Разве это борьба?"

"Они сопротивляются силе Гильдии Гермес. Это борьба против страха. И они не сдаются".

"Действительно..."

Гильдия Гермес, строящая власть на притеснении!

Они противостояли власти, которой невозможно было сопротивляться из-за ужасной разницы в силе.

Комментаторы этой сцены отнеслись уважительно к храбрости Пинта и Уллугера.

"Это удивительно. К Пинту присоединился ещё один игрок".

"Этого игрока зовут Уллугер?"

"Его уровень оценивают выше 500-го. Он начал игру в Форте Один. Многие игроки его не знают, потому что по профессии он охотник, но в первые годы Королевской Дороги он был достаточно силён, чтобы находиться в топ-100".

"Настолько великий охотник с более чем 500-м уровнем?"

"Ранний рост — это без сомнений отличительная особенность охотников. Однако удивительно скорее то, что ему удалось достигнуть 500-го уровня, будучи свободным от гильдий".

"Теперь мы имеем двух храбрецов".

Местные игроки Форта Один узнавали о ситуации из передач.

Игроков Гильдии Гермес, стоящих у ворот, показывали по телевизору, но они не прекращали хмуриться.

Им было неприятно слушать комментаторов, но это не было для них чем-то необычным. Кроме того, даже они понимали, что их поступки не очень-то хороши.

'Это злодеяние. Но разве оно не пойдёт нам на пользу?'

'Кого волнуют жизни других людей? Нужно топтать их первыми и тем самым становиться сильнее. Это закон мира'.

'Убей или умри. Таков мир Королевской Дороги. Слабые нет достойны уважения'.

Лица игроков Гильдии Гермес были суровей, чем обычно.

Им было несколько некомфортно, так как они помнили, что

статья Пинта о Королевской Дороге стала горячей темой всего несколько часов назад.

'Если бы не приказ лорда, ничего этого бы не произошло'.

'Даже если он захотел возвыситься через силу, разве он не мог сделать это более гладко и спокойно? Нашему лорду действительно нравится доминировать'.

'Если ситуация выйдет из-под контроля, вероятно нас ждут санкции от лидеров'.

Джайкесон помедлил, прежде чем сообщить об этом в чате гильдии.

- Джайкесон: Возле Пинта встал Уллугер. Мы всё ещё должны атаковать?

Ответ от Честуро пришёл спустя всего одну-две секунды.

- Честуро: Истребляйте всех мятежников!

- Джайкесон: Это два известных игрока. Многие люди захотят последовать за ними.

- Честуро: Мы не можем отступить. И среди толпы есть те, кто может выйти, поддавшись героизму. Мы должны пресечь дальнейшие проблемы, истребив их всех в качестве примера. Полностью.

Игроки Гильдии Гермес в этой области считали, что самым точным словом для определения их лорда было слово 'упрямый'.

"Ничего не поделаешь. Это странно, ведь всё передаётся по телевизору. Однако мы не можем их спасти. Это не моя ответственность".

Джайкесон играл роль злодея, отдавая приказ в то время, как на это смотрели зрители.

"Я должен сделать что-нибудь хорошее".

"Ах... я устал от подобных зрелищ".

"Мне будет больно, если я испытаю подобное снова. Королевская Дорога — это забава, но читая статью Пинта, я почувствовал себя расстроенным".

"Куху... ранее я не задумывался об этом, так как считал, что это смешно".

"Я просто терпеливо ждал, пока вы придёте".

Возле Пинта собирались как его друзья, так и просто читатели его статьи. Поначалу Пинт стоял перед воротами один, но вскоре там выросла толпа в 1,000, а затем и в 2,000 человек.

"Вы увидите, что произойдёт, если каждый подаст свой голос".

"Сколько времени я так жил? Я должен сопротивляться, даже когда сталкиваюсь с непомерной силой. Только тогда я смогу жить достойно".

Атмосфера накалялась. В ситуации, где поначалу они решили убить Пинта, возникла серьёзная негативная реакция против Гильдии Гермес.

Зрители, просто стоящие на расстоянии, начали выходить вперёд.

"Пинт пришёл".

"Действительно? Хэй, мы тоже должны пойти!"

В Форте Один игроки прослышали эту новость и двинулись к воротам, чтобы встать рядом с Пинтом.

"Э... Как это произошло?"

"Почему внезапно их стало так много?"

"Убить их всех?"

Игроки Гильдии Гермес, стоящие на воротах, запаниковали. У ворот Форта Один находилось лишь 4,000 воинов.

"Закрыть ворота".

"Да. Препятствуйте воссоединению большего количества игроков".

Огромные ворота были закрыты, препятствуя увеличению сил Пинта. Однако люди просто выстраивались в линии внутри Форта Один.

Такова была реакция игроков на слова Пинта и законы Форта Один.

"Убейте всех, кто здесь собрался!"

Гильдия Гермес повыхватывала оружие. И многочисленная армия в Форте Один пришла в движение.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Осада Форта Один!

Произошло внезапное сражение с участием более чем 20,000 мятежников, сформированных из жителей.

"Дайте нам свободу!"

"Убирайтесь, члены Гильдии Гермес!"

Торговцы и путешественники похватали свои мечи.

Это не было спланированным актом, людьми просто двигали их сердца.

Кузнецы похватали свои молоты и топоры, и стали присоединяться к мятежникам.

"Примите меры, чтобы мятежники не распространялись дальше".

Находящиеся в Форте Один Честуро, Гильдия Гермес и солдаты начали подавлять мятежников.

В результате мятежники были уничтожены!

Городские здания были разрушены, и погибло много игроков.

Обычно войны заканчивались отступлением или затишьем в борьбе с обеих сторон, но сейчас мятежники боролись до тех пор, пока не погиб последний из них.

"Теперь здесь всё зачищено. Потери с нашей стороны?"

"Уничтожено 79 крупных зданий и 4,800 воинов".

"Ц-ц. Повреждения большие, поскольку сражение произошло внезапно. Вы должны были подавить его быстрее".

"Я не рассчитывал, что оно примет такие обороты. Но теперь эта область тщательно зачищена, и теперь долгое время никто не бросит вызов власти Гильдии Гермес".

"Всё было не так уж и плохо, и время от времени этим можно даже хвастаться. Даже если всё это только ради обучения войск, которые расслабились из-за периода мира".

Игроки Гильдии Гермес в Форте Один праздновали свою победу.

Они поохотились на известных игроков области и получили множество трофеев и опыта.

Смотря наперёд, высокоуровневые игроки теперь покинули бы эту область.

Это не было хорошо для местной экономики и развития, но в настоящий момент это привело к большой прибыли.

'Если Форт Один плох, то пусть уходят в другую область. Центральный Континент широк'.

'Как только Пинт возродится, на него будет организована профессиональная команда охотников. С него всё ещё можно получить много прибыли, включая трофеи'.

Игроки Гильдии Гермес были удовлетворены.

Честуро, лорд Форта Один, также отстоял свою гордость и теперь пил из кубка первоклассное саке стоимостью свыше 100 золотых.

"Я прибыл с сообщением для вас. За воротами собирается войско!"

"Неужели кто-то из них до сих пор не ушёл?"

"Я сражался довольно долго и сейчас мне не помешал бы отдых. Однако я не могу упустить такой шанс".

"Угу. Уничтожь их по-быстрому и возвращайся".

Гильдия Гермес была ленива, но всё ещё испытана в бою.

Они были не понаслышке знакомы с войной и с завоеваниями.

"Численность войск, собравшихся ха воротами... минимум 50,000!"

"Что? Их что, больше чем тех, с кем мы боролись накануне?"

"В Форте Один также остались мятежники. Их численность... минимум 40,000".

Честуро и Гильдия Гермес начали второе сражение.

На этот раз им противостояло больше игроков, и их средний уровень был выше, чем в первый раз.

Форт Один боролся при поддержке оборонительных средств, но всё равно потерял более 20,000 воинов.

"Стоимость ремонта составит более одного миллиона золотых. И нам также придётся снова обучать армию".

"Мы сможем подключить фонды гильдии?"

Лорд Форта Один и его помощники после сражения страдали от головной боли. Но эти сражения были переданы по всему миру.

В первые часы первого сражения этим занимались лишь несколько небольших телестанций. Но поскольку рейтинги превысили средние показатели, присоединились и репортёры

более крупных каналов. В этом месте проходил спор между Гильдией Гермес и обычными игроками, поэтому ведущие старались держать нейтралитет и приглашали в студию гостей. Один из участников программы, выступающий на стороне Гильдии Гермес, сделал импровизированное заявление.

"Я честно не понимаю, имеются ли у мятежников хоть какие-нибудь причины?"

"Думаю, причин у них предостаточно".

"Нет. Гильдия Гермес за всё время убила в Королевской Дороге более 13 миллионов человек".

"И это были такие же массовые зачистки мирных игроков? Или убийства происходили во время войны?"

"Да, но... они возвысились благодаря войнам. Гильдия Гермес доминирует над Центральным Континентом... а те, кого рассердили, имеют право убивать".

"Право?"

"Да. Это закон Гильдии Гермес".

"Я плохо себя чувствую при виде игроков-новичков в охотничьих угодьях, которых Гильдия Гермес убивала сотни раз. И всё же члены Гильдии Гермес имеют право делать подобное?"

"Они всё делают правильно. Это интересно".

"А что относительно позиции убиваемой стороны?"

"Если они считают, что это несправедливо, то пусть быстрее становятся сильнее. Кто сказал им быть слабыми?"

Это была прямая трансляция, поэтому режиссёры скрестили руки, показывая знак X. Подобные комментарии способствовали бы зрительским рейтингам. Однако ситуация на форумах становилась уж слишком горячей.

Ведущий рассмеялся и попытался сменить тему на более приятную.

"Гильдия Гермес, похоже, в последнее время меняет свою политику и постепенно понижает налоговую ставку".

"Мы можем снизить её ещё немного. Но если я буду в плохом настроении, я начну убивать".

"Вы продолжаете представлять Гильдию Гермес как зло..."

"Я вас не понимаю. Почему мне запрещено говорить правду? Центральный Континент во власти Гильдии Гермес, и всё делается согласно нашим желаниям. Резня? Да кому какое дело? Как вы можете нормально жить, если вы слабы? Если вы привыкнете к этому, то перестанете сердиться".

После этой передачи, игроки, знающие ситуацию в Форте Один, стали размещать на форумах Королевской Дороги свои сообщения.

- Я разозлился. Просыпаемся.

- Наберись терпения. Если потеряешь терпение, то погибнешь.

- Я решился. Я возьмусь за меч, чтобы защитить свою самооценку. Сопротивление бессмысленно? Но как я могу жить с достоинством, если до сих пор лишь игнорировал его?

- Я не могу больше закрывать глаза. Эта боль останется со мной до конца жизни.

Статья Пинта распространялась повсюду.

Кроме того, трансляция этой передачи лишь подогрела эмоции людей.

Также новостные программы показали интервью с Честуро после победы.

"Что я думаю о мятежниках? Мы одолели их. Я удовлетворён результатами казни. Я не знаю мнения своих подчинённых по этому поводу".

Спустя всего пять часов после окончания второго сражения в Форте Один.

"Дайте нам свободу!"

"Я 31-го уровня. Пожалуйста, позвольте мне бороться вместе с вами!"

"Мы рады любому. Пора прекратить им кланяться. Мы теперь преступники? Что ж, покажем им, что значит топтать других".

"Давайте докажем, что на Центральном Континенте ещё остались люди!"

Более 200,000 мятежников собрались близ Форта Один.

Игроки Гильдии Гермес на стенах и башнях были растеряны.

"Очередное сражение... Чего же, спрашивается, они пытаются добиться?"

"Как они собрали столько людей так быстро?"

"Там много игроков, которых я знаю. Это игроки, которые обычно бродят в окрестностях Форта Один".

Несмотря на гордость Честуро, он немного забеспокоился.

"Я говорил слишком честно? Военных ресурсов уже недостаточно. Кроме того, Пинт и другие возродившиеся игроки также присоединятся".

"Лорд-ним, вы не можете позволить себе такие мысли. Мы избавимся от них и попросим поддержки у Гильдии Гермес".

"Правильно. Всё ещё возможно исправить. Армия истощена, но она справится... Форт Один неприступен".

"Войска смогут одержать победу ещё несколько раз. Избавиться от толпы будет легко.

Честуро и игроки Гильдии Гермес не были способны избирать какой-либо другой путь, кроме боя.

И хотя они считали себя злодеями, они не могли открыть мятежникам ворота и приветствовать их.

3-е сражение!

Хоть это и было жестокое сражение, они доказали силу обороноспособности Форта Один.

В толпе были высокоуровневые игроки, но защитники использовали свойства местности, чтобы отделаться минимальными повреждениями.

Во время сражения обороноспособность Форта Один использовалась по максимуму.

Радость от победы в 3-м сражении длилась очень недолго, когда они начали получать сообщения через чат лордов Гильдии Гермес.

- Калло: Игроки стекаются в Форт Один с территорий Союза Бриттен. Их довольно много. Как минимум 150,000 человек.

- Морок: Я нахожусь в юго-западной части Великих Равнин. Игроки собираются тут для захвата Форта Один. Численность здешнего войска... Я могу посчитать лишь тех, кого вижу. Их более 500,000.

- Миманя: Откуда там столько игроков?

- Морок: Тут собираются даже игроки-бандиты. Они смешиваются с толпой, поэтому измерить их боевую мощь невозможно. Игроки-новички также вливаются в их ряды.... Невозможно оценить размеры и масштаб этой толпы.

- Клонг: Замок Бернерд. Крупная армия приближается к Форту Один с запада. Я не знаю их численность, но я заметил их 20 минут назад. Я уже насчитал пять корпусов, но я не вижу им конца. К ним присоединяются даже игроки этого замка.

- Жебай: Деревня Макс, что на Равнинах Улгур. Мимо движутся игроки. Они направляются на восток, а значит место их назначения — Форт Один!

Сообщения об игроках, стремящихся к Форту Один, заполонили чат лордов Гильдии Гермес.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

"Я никогда и представить себе не мог чего-то подобного".

"Да уж. Масштаб битвы растёт невероятными темпами".

"Похоже, обычных игроков подстёгивает гнев".

Телеканалы отменили все регулярные программы и продолжали транслировать в прямом эфире обстановку в Форте Один.

Даже те, кто спокойно проводил отпуск или просто любил почитать книжки, подключались к Королевской Дороге и направлялись к Форту Один.

В главном штабе Гильдии Гермес были удивлены размером толпы и отправили лордам всех областей приказ.

- Блокируйте людей, направляющихся в Форт Один.

Лорды областей также были потрясены, объявив своим войскам полную боевую готовность и наблюдая за развитием ситуации.

Однако лорды проигнорировали команду лидеров гильдии.

"Если я попытаюсь их остановить, то на моей земле начнётся сражение. Почему я должен с ними связываться, если могу просто позволить им пройти мимо?"

"Пускай Форт Один сам разбирается с этим вонючим дерьмом".

"У меня хорошие отношения с Честуро, но... я не понимаю его поступка. Что посеешь — то и пожнёшь".

Если бы лорды попытались остановить игроков, то могли понести большие убытки, к тому же общественное мнение о них упало бы, и они заработали бы плохую репутацию. Они не хотели нести подобный ущерб.

Лидеры Гильдии Гермес пытались остановить их, но им не хватало времени выслать войска из центра.

Популярные знаменитости спорили в студиях телепрограмм, но это ничего не меняло, и Форт Один продолжал транслироваться в прямом эфире.

Поскольку собиралась огромная толпа, новости об этом распространялись с ещё большим размахом.

"Свободу!"

"Признайте свои ошибки".

"Мы живые. Вы должны относиться к нам как к людям!"

4-е сражение в Форте Один.

Это сражение не было таким, как предыдущие.

Силы Форта Один во главе с Честуро расположились на стенах и полностью сконцентрировались на защите.

Неприступная крепость могла выдержать 10-ти, нет, 20-ти кратное превосходство противника!

Игроки Центрального Континента не были подготовлены так же хорошо, как Гильдия Гермес.

Без каких-либо осадных орудий они поднимались на стены с помощью одних лишь своих рук, в то время как мечники рубили ворота.

Лучники, размещённые на стенах Форта Один, пускали стрелы и верили в свою неуязвимость.

Игроки, участвовавшие в сражении, позже сказали в интервью.

"Падение Форта Один? Я понимал, что это недоступно для 400-го уровня... Обычно это очень жёстко. Это не та крепость, которую можно завоевать".

"Я просто хотел бороться. Я взял свой меч и побежал. Иначе бы я сожалел об этом до конца своих дней. Смерть или жизнь, полная сожалений. Что лучше?"

"Когда я приблизился, крепость пала. В конце концов, ни одна крепость не может держаться вечно".

"Мы не герои. И у нас не было больших устремлений. Мы просто хотели жить по справедливости".

"Что я сделаю, если в будущем Гильдия Гермес предпримет ответные меры? Нет, зачем вообще об этом задумываться? В данный момент я просто делаю то, что хочу. Если вы станете забивать свою голову подобными вещами, то только и будете делать, что сидеть, никуда не высовываясь".

Честуро и Форт Один не смогли остановить 4-й штурм и были уничтожены.

Боевые расходные материалы, хранящиеся в крепости, были исчерпаны в ходе непрекращающихся сражений, а такое оружие как мечи и копья было сломано.

Игроки поднялись на оборонительные башни, стены и здания, и вскинули руки.

"Свобода!"

"Мы... живые!"

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Захват Форта Один!

Лидеры Гильдии Гермес послали туда Имперскую Армию.

"Быстрее, закончите всю работу за сегодня же".

Элитные Красные Рыцари во главе с Боемонгом подготовились к переброске в Форт Один через телепортационные ворота.

"Осадные орудия?"

"Там не осталось осадных орудий. Оборонительные сооружения крепости были разрушены, а сломанные ворота сняты".

Красные Рыцари состояли из элитных игроков Гильдии Гермес, способных стремительно переместиться в любую точку континента.

Но когда они прибыли в Форт Один, всё, что они увидели, это опустошённые руины. Игроки получили в Форте Один сокровища и надежду, и покинули его.

"Вышибем Гильдию Гермес!"

"Заживём как люди!"

После захвата Форта Один игроки рассредоточились. Они видели перед собой великую цель.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

После войны между многочисленными станциями, Пинт был приглашён в студию КМС Медиа.

Его имя стало известным, и это был первый раз, когда он появился на телепередаче.

Пинт, сформировавший армию в Форте Один, твёрдо произнёс.

"Я просто решил бороться... Да, это не значило ничего большего".

О Джу-Ван из любопытства спросил.

"Значит, вы поступили так без всякого умысла? Письмо Пинта-нима распространилось по всему интернету. Возможно ли, что сражение в Форте Один произошло из-за Пинта-нима".

"Я не тот, кто имеет такое большое влияние... Кроме того, я никогда и не задумывался о подобном. Причины копились уже давно, и последствия рано или поздно должны были случиться. Полагаю, этот инцидент мог произойти в любое время".

"Так вы утверждаете, что всё это зависело от обстоятельств".

"Да. Это всё из-за Гильдии Гермес. И других гильдий,

пытающихся доминировать над остальными. Неужели правильно продолжать жить подобным образом? Масса игроков на Центральном Континенте понесли потери".

"Теперь я понимаю, что вы имеете в виду. Но игроки рассеялись, а Гильдия Гермес по-прежнему сильна. Как это скажется на будущем?

"Понятия не имею. У меня нет интереса к власти. Я не собираюсь разрабатывать никаких планов на будущее. Я лишь один из миллионов игроков, которые переполнены гневом. Этот гнев — достаточная причина для изменения мира".

"А если вы не измените его?"

"Отчаюсь и... буду чувствовать себя расстроенным и считать, что весь мир такой. И мне придётся жить с этим до конца своей жизни".

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

- Создадим рай на Версальском Континенте!

Через день после падения Форта Один армия мятежных игроков ударила по десяткам мест в Империи Хэйвен.

Между регионами не было никаких связей, поэтому Гильдия Гермес сомневалась, что это был заранее подготовленный план.

Просто игроки после статьи и телепоказа Пинта испытывали желание действовать.

- Поднимемся.

- Вышибем Гильдию Гермес.

- Создадим новый мир!

Под такими лозунгами игроки начали революцию в Империи Хэйвен.

В каждом регионе низко- и высокоуровневые игроки отказывались от господства Империи Хэйвен.

"Игроки возвращаются из охотничьих угодий. Вероятно, они нападут на замок".

"Подготовиться к сражению. Будьте готовы к серьёзной битве".

Лорды были удивлены и немедленно начали готовиться к бою.

Империя Хэйвен была построена на военной силе, поэтому они были уверены в том, что выиграют войну.

Однако в прошлом они боролись с престижными гильдиями. А теперь обычные игроки на их территориях внезапно стали мятежниками.

Даже если бы они победили, ущерб был бы слишком большим, поскольку вся область превратилась бы в руины.

- На Равнинах Саксонии замечены по крайней мере 50,000 мятежников!

- Лес Авериан захвачен мятежниками.

- Сражение в Замке Гиден! Второй штурм мятежников потерпел неудачу, сейчас идёт третий.

- Союз Бриттен. Город захвачен мятежниками, которые появились словно из ниоткуда!

Гильдия Гермес и телестанции не могли уследить за всеми событиями, которые происходили в Королевской Дороге.

"Я поднимаю свой меч против Гильдии Гермес. Ко мне может присоединиться любой!"

Сотни и тысячи людей присоединялись к тем, кто выкрикивал подобное в городах.

Лидеры Гильдии Гермес отдали экстренный приказ.

Восстание вышло из-под контроля. Всем Имперским войскам разрешено использовать любые силы для предотвращения дальнейшего ухудшения ситуации.

Естественно, заберите обратно все области, занятые мятежниками, и по мере необходимости зачистите их.

Лафей, управляющий обширной территорией и населением Центрального Континента, хотел закончить всё по-быстрому.

Если они не продемонстрируют свою силу, восстание может разрастись ещё больше. Поэтому лидеры набрались решимости и отдали команду о начале ничем не ограниченной войны.

"Покажите им силу Гильдии Гермес".

"Война!"

Боевые войска Гильдии Гермес отправились во все стороны для борьбы с восставшими игроками.

"Если вы не сдадитесь к полуночи, вы все будете убиты".

"А телестанции это транслируют?"

"Не волнуйтесь, лидеры решили продемонстрировать нашу силу".

На Центральном Континенте разгоралось пламя войны, и мятежники побеждали и терпели поражения во многих областях империи.

Одержав ряд побед над лордами, мятежники захватили половину деревень возле Леса Авериан, на Великих Равнинах и в Союзе Бриттен.

Но даже если они получали территории, из-за армии игроки не смогли бы удержать их после захвата. Однако в некоторых областях, Империи Хэйвен потребовалось всего три-четыре дня на то, чтобы потерять там свою власть.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Секретное подразделение Культа Травяной Каши на Центральном Континенте! У них состоялась встреча, на которую пришла куча людей, носящих маски животных.

Игрок в маске кролика заговорил.

"Инцидент в Форте Один становится всё крупнее и крупнее. Многие члены Культа Травяной Каши присоединились к мятежникам".

Девушка-игрок в маске кошки продолжила.

"Под нашим контролем имеется три города. Конечно, они не смогут выстоять, если туда нагрянет большая армия Империи Хэйвен".

Игрок в маске свиньи рассмеялся, будто ему было весело.

"Кулкул. Как хорошо видеть, как Гильдия Гермес рушится. Им придётся иметь дело с довольно серьёзными потерями".

Игрок в маске курицы возмутился.

"Это серьезная встреча, как вы можете издавать подобные звуки?"

"Хмм... Прошу прощения, если оскорбил вас".

"Ничего страшного. Кококо".

"Кулкулкул".

Подразделение Культа Травяной Каши на Центральном Континенте увеличивалось взрывными темпами.

Кроме того, являясь символом Королевства Арпен, Культ Травяной Каши представлял свободу, приключения, храбрость, удачу, мир, любовь и вызовы.

Культ Травяной Каши олицетворял всё хорошее!

Миллионы игроков на Центральном Континенте вступали в Культ Травяной Каши, но начать здесь определенную деятельность было трудно.

'Несмотря на то, что все хорошие люди уходят на север... мы должны защищать наш дом'.

'Травяная Каша, Травяная Каша, Травяная Каша. Если нас

поймают в Империи Хэйвен, на нас будут охотиться до конца наших дней'.

Причина ношения масок на секретных встречах состояла в том, чтобы сохранять свои личности в тайне.

Игрок, носящий маску рогатого оленя, поднял руку.

"А разве мы не можем начать свою деятельность прямо сейчас?"

"Каким образом?"

"У вас есть план?"

Образцовые герои каждой области обратили на него своё внимание.

"Прямо сейчас у нас есть серьёзные шансы. Мы обладаем большой силой и можем собрать всех участников и начать всеобщую войну. Обычные игроки также смогут нам помочь".

Сердца участников встречи забились сильнее, когда они услышали слова человека в маске оленя.

Крупномасштабный поход участников Культа Травяной Каши ради получения независимости от Империи Хэйвен!

Это была конечная цель филиала Культа Травяной Каши на Центральном Континенте.

"Это невозможно".

Возразила игрок в маске кошки.

Она представляла членов Культа Травяной Каши из Союза Бриттен.

"Почему?"

"По какой причине мы не можем выдвинуться прямо сейчас?"

Недовольно спросил игрок в маске оленя.

Игрок в маске кошки была очень известна в Союзе Бриттен.

Она лично подняла восстание в Союзе Бриттен, поэтому они не понимали, почему она возражает.

"Культ Травяной Каши — непорочная и свободная организация. Что будет, если мы пойдём и освободим Центральный Континент? Вторжения с севера будет достаточно, чтобы имперцы исказили наши мотивы".

"Хмм".

Игроки задумались об опасных последствиях.

Прямо сейчас игроки Центрального Континента поднимались против тирании Империи Хэйвен. Но если бы вмешался Культ Травяной Каши, это были бы далеко не хорошие новости.

- Королевство Арпен и Культ Травяной Каши разожгли восстание.

- Культ Травяной Каши расшатывает Империю Хэйвен и наносит урон игрокам Центрального Континента.

Мозгом Гильдии Гермес являлся Лафей!

Он вполне мог пустить подобные слухи.

"Гильдия Гермес не глупа. Кто из здесь присутствующих испытал на себе поражение в войне с Лафеем?"

Десятки игроков при словах игрока в маске кошки притихли.

Будучи образцовыми героями областей Центрального Континента, здесь присутствовало много игроков высокого уровня, и некоторые из них в прошлом являлись членами престижных гильдий.

Они никогда не побеждали войска, которыми командовал Лафей.

Из-за своей непредусмотрительности они не смогли выиграть ту войну.

Гильдия Гермес была бесспорно сильна, но кроме того Лафей разъединял своих противников и мешал им собирать силы воедино.

И обстановка, и стратегия — всё уже заранее вело их к поражению.

Игрок в маске кошки чётким голосом продолжила.

"Если мы сформируем группу и раскроемся, нас будет легче победить. Если к нам просочатся члены Гильдии Гермес... мы будем истреблены".

Игроки прекрасно это понимали. Однако они чувствовали сожаление.

"Это прекрасный шанс, так неужели мы реально просто останемся на месте? Силы мятежников не бесконечны. Мятежникам пора либо возвыситься, либо пасть. Если их запал погаснет и Центральный Континент обретёт стабильность, разве нам не придётся терпеть тиранию Империи Хэйвен вечно?"

Образцовые герои Культа Травяной Каши приуныли.

Королевство Арпен по-прежнему росло, но для завоевания Центрального Континента требовалось ещё много времени.

Было неизвестно даже то, захочет ли вообще Королевство Арпен вторгнуться на Центральный Континент.

Игрок в маске кошки вздохнула.

"У нас ещё недостаточно сил. Тем не менее, я буду ждать и верить в наше самое большое преимущество".

"В какое?"

"В чистоту наших сердец. В желание помогать тем, кто страдает, и искоренять несправедливость. Это самое драгоценное качество, которое должны осознать игроки Центрального Континента".

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Глава 8: Песня Союн

Виид узнал о событиях в Форте Один, охотясь в подземелье.

"Ван Хок, зачисть здесь всё. Итак, Форт Один подвергается атакам игроков".

- Манауэ: Да. Ожидается, что в Форте Один из-за повторяющихся нападений начнётся хаос.

"Кукуку. Эта чёрная болезнь ещё и заразна. Схватить их в клещи! Это действительно хорошая прокачка".

- Манауэ: Хухухут. Я намереваюсь выставить на продажу военные товары, так как в скором будущем та область погрязнет в беспорядках.

Виид раздавал команды нежити, продолжая говорить с Манауэ!

- Манауэ: Лорды попытаются наладить поставку своих военных товаров совершенно не торгуясь.

"У тебя достаточно товаров?"

- Манауэ: Производительность Королевства Арпен значительно увеличилась. Но если у меня всё закончится, я могу нанять игроков-новичков и организовать круглосуточное производство.

"Меня не заботит Гильдия Гермес, но не делай их слишком дорогими для обычных игроков".

- Манауэ: Ах. Да. Понимаю. Я постараюсь меньше на них наживаться.

"Я не это имел в виду... Если ты установишь высокие цены, игроков Центрального Континента не хватит надолго. Нам нужно высасывать из них мёд постепенно.

- Манауэ: Куах. Я выучил новый урок! Я буду продавать товары по умеренно дорогим ценам!

'Неплохо. Гильдия Гермес может сломаться. Почему они управляют империей настолько безалаберно?'

Виид вместе с Торговой компанией Манауэ начал продавать товары по высоким ценам. Гильдия Гермес могла доминировать на Центральном Континенте, но Виида и Манауэ превыше всего интересовали деньги!

'Повелители земель являются всего лишь третьесортными злодеями. По-настоящему плохие парни спокойно считают деньги'.

Виид, как некромант, достиг небывалых охотничьих рекордов.

Великое боевое достижение!

Вы уничтожили наибольшее количество хелкетсов за неделю.

Благодаря охотничьему рекорду, ваша Стойкость увеличилась на 2.

Вы получили титул 'Охотник-Чистильщик'!

Человек, который зачищает в подземельях абсолютно всех монстров!

Его стремительные и точные движения не оставляют за ним семян зла.

Количество трофеев и вещей с охоты на монстров увеличивается на 8%.

Талантливый некромант!

Вызывать трупы и доминировать над ними не так уж и трудно.

Всё потому, что трупы не могут нормально видеть и слышать.

Непонятно, почему они повинуются приказам некроманта, однако... так или иначе, вызывается много нежити.

На этой неделе вы вызвали больше нежити, чем любой другой некромант!

Темп роста навыка Вызов Нежити увеличивается на 6% в течение недели.

Эффективность командования скелетами, рыцарями смерти и привидениями увеличивается.

Иногда будет появляться уникальная дорогая нежить.

Достижения и титулы!

Скульптором добыть их было нелегко, но после становления некромантом всё изменилось.

В то же время, благодаря нескольким успешным операциям и боям, Ван и Торидо увеличили свою общую мощь в среднеуровневом навыке командования.

Продолжая охотиться, Виид получил от Манауэ новое сообщение.

- Манауэ: Восстания на Центральном Континенте продолжают распространяться. Они затронули лишь несколько областей, но уже зафиксировано 12 восстаний игроков.

"Какова их сила?"

- Манауэ: Уровень Центрального Континента настолько высок, что обычных игроков нельзя игнорировать. Пламя восстания продолжает распространяться!

"Понял".

Виид подумал, что неплохо бы посмотреть на это по телевизору.

Было бы забавно понаблюдать за этими сражениями.

'Я смогу оценить прибыль'.

Уголки рта Виида приподнялись.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

"Сегодня у нас пулькоги".
//Пулькоги — блюдо корейской кухни, род барбекю, обычно готовится из маринованной говядины или телятины, иногда — из курятины или свинины.

"Умм, восхитительно".

Ли Хен сидел за столом и ужинал с Союн.

В прошлом он не включал телевизор во время поедания риса, чтобы экономить электричество, но теперь всё изменилось.

'Мне нужно получить информацию. К тому же, сегодня мятежники атакуют область Риттен'.

Шелджиум, столица бывшего Королевства Риттен.

Произошло сражение между Имперской Армией и армией повстанцев.

В последнее время он отдавал предпочтение телеканалу СТС Медиа, подарившему Союн алмазную корону.

Хоть у него и были длительные отношения с КМС Медиа, он не изменял своим принципам.

'Я должен отдавать другим столько же, сколько получаю от них взяток. Это можно рассматривать как принцип отдачи и получения'.

Считалось, что для политиков взятки — это нечто гнилое, но для его тела они были словно хорошо забродившие продукты!

Вскоре по телевизору показали, как мятежники не сумели захватить Шелджиум. Имперская Армия разорвала их ещё на подходе.

Даже учитывая, что у игроков Центрального Континента был высокий уровень, они проиграли уже после нескольких нападений Имперской Армии.

"Хухуху".

При просмотре телевизора у Ли Хена была широкая улыбка.

'Теперь эти игроки пойдут на север. И я стану получать больше денег от Моры и Пухольского Аквапарка'.

Необходимо было подумать о строительстве высотных зданий в Гавани Варны для новых переселенцев, приходящих морем.

"Кууеох. Я хорошо поел".

Ли Хен был доволен и закончил ужин с Союн.

Следующим утром по телевизору показали сражение между Империей Хэйвен и мятежниками в Сомрене.

"Там участвуют 70,000 человек".

"От Империи там собралось также много людей".

Просмотр телевизора за завтраком бодрил.

Он и не заметил, как съел полную тарелку супа из моллюсков.

Он поохотился в Королевской Дороге и решил сделать себе лёгкий сэндвич на ланч.

Ли Хен вышел из капсулы и спросил смотрящую телевизор Союн.

"Они всё ещё сражаются?"

"Сейчас проходит сражение в Крепости Акум".

"Да, вижу".

Ли Хен лишь впустую потратил время, посмотрев эту передачу.

'Не имеет значения, кто победит'.

Война на Центральном Континенте практически не оказала бы прямого влияния на Королевство Арпен.

Он считал, что этот бунт не приведёт к независимости, даже если игроки захватят некоторую часть территорий.

'Некоторые назвали бы это обычной ссорой. Просто крупномасштабная драка детей'.

Он поел ланч и наслаждался игрой с цыплятами и щенками во дворе. Ничем не примечательный день, когда ему не нужно было идти ни в кинотеатр, ни в универмаг!

"Картофель — хороший продукт".

"Бататы лучше".

"Картофель полезен для здоровья".

"Бататы ничем не хуже".

"Горячую картошку очень вкусно есть зимой".

"Бататы тоже восхитительны, когда холодно".

Он спорил с Союн о том, выращивать во дворе картофель, или же бататы.

В итоге они решили посадить их поровну.

После этого была снова Королевская Дорога.

Когда он покинул капсулу, чтобы поужинать, война на телеэкране всё ещё продолжалась.

"Что там с Крепостью Акум?

"Гильдия Гермес победила. Но в 12 регионах проходят ещё более крупные сражения".

"Не особо густо".

"За день к войне присоединилось еще больше игроков".

Ли Хен и Союн уже проанализировали возможности Империи Хэйвен.

'Они повсюду набирают за деньги воинов и мобилизуют членов Гильдии Гермес'.

Обороноспособность крепостей каждой области также была проблемой.

'Если мятежники не добьются больших успехов, то рано или поздно они сдуются'.

На следующий день.

Утром Ли Хен увидел, что у Замка Моллена в области Айдерн

собралось более 400,000 мятежников Центрального Континента.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

"Мы сможем это сделать".

"Я ни о чём не буду жалеть, даже если умру. Во имя справедливости!"

"Во имя справедливости!"

Игроки собирались ради общей цели.

Десятки подразделений мятежников подавлялись, но те не сдавались.

'Гильдия Гермес не непобедима. Если праведные люди соберут все свои силы, то они победят'.

Здесь собрались те, кто узнал о жизни из нравоучительных книг!

"Какова ситуация в Замке Моллена?"

"Там находятся 50,000 Имперских солдат".

"Значит, на девятерых наших приходится лишь один враг?"

"У замка отличная оборона, так что это будет нелегко".

Высокоуровневые игроки размышляли о том, как ворваться в замок, но не находили ответа.

Многие игроки не могли больше выносить унижений и поднимали свои мечи. Однако всё внутреннее пространство замка было под контролем Империи Хэйвен, поэтому у них не было никаких идей, как взобраться на стены.

Также существовала проблема с поставками, ведь такое количество игроков не могло держать осаду в течение длительного времени.

Даже учитывая присоединившихся кузнецов, способных починить экипировку союзников, им всё равно были нужны

поставки необходимых материалов.

Каждый человек был силён сам по себе, поэтому командовать всеми кому-то одному было невозможно.

'Восстание всё разрастается, но всему есть предел'.

'Эта война... Она показала много наших слабых мест, и она всё ещё продолжается'.

Высокоуровневые игроки у Замка Моллена беспокоились по поводу стратегии.

"В атаку!"

"Рушьте ворота".

"Захватим замок!"

Замок Моллена, символ власти Империи Хэйвен в регионе Айдерн!

Игроки участвовали в осаде замка, который находился на третьем месте по численности населения и являлся основным производственным центром региона.

"Не экономьте стрел. Сегодня мы отправим их всех в могилы".

Начальником обороны Замка Моллена был игрок Гильдии Гермес по имени Патрора.

Лидеры Гильдии Гермес уже объявили свою официальную позицию относительно восстаний.

Все игроки, вторгающиеся в крупные города и области, должны быть убиты.
Однако сперва необходимо сконцентрироваться на обороне замков и крепостей.
Покажите им огромную разницу в силе между нами и не позволяйте захватывать новые позиции.

К бунтовщикам были даже тайно внедрены шпионы.

С теми из них, кто добился высокого доверия игроков

Центрального Континента, но был тесно связан с Гильдией Гермес, связывались отдельно.

"Значит... мне нужно поощрять восстание?"

"Да. Лучше всего, если вы его возглавите".

"... Но зачем?"

Восстания произошли внезапно, но Лафей с лидерами не сидели на месте.

"Возглавьте восстание, а затем направьте бунтовщиков к определённой области, которую мы укажем".

"Я всего лишь один из множества игроков. Разве они послушаются моих слов?"

"Они послушаются. Лучше всего нападать на известные области и крупные города".

"Но разве Гильдия Гермес не понесёт убытков от подобных нападений?"

"В войне главное победа. Мы должны добиться полного разгрома".

Известные игроки стали организовывать восстания.

Они проявляли инициативу и легко заставляли присоединяться к ним многих игроков. У обычных игроков не было никаких причин возражать против сбора под знамёнами известных личностей из крупных городов.

Благодаря этому Гильдия Гермес сконцентрировала свои силы на конкретных областях и заранее была готова к сражениям.

"Победа!"

"Свобода!"

Мятежные игроки пошли на штурм Замка Моллена и напрасно погибли.

В Форте Один недоставало ресурсов для поддержания войны, поэтому наступление игроков неминуемо должно было остановиться.

Империя Хэйвен, в свою очередь, воспользовалась своими огромными богатствами, чтобы произвести и импортировать необходимые боевые материалы.

Игроки натолкнулись на внушительное препятствие под названием Замок Моллена, и были выведены из строя.

В тот день восстания произошли сразу в 27 регионах! Мятежники погибли, не одержав ни одной победы. На следующий день мятежники появились в 12 областях, но также были уничтожены подчистую.

- Сокрушительная победа Империи Хэйвен!

- Форт Один постепенно забывается...

- Сила меча и магии, доминирующая на Версальском Континенте.

- Гильдия Гермес выразила сожаление по поводу недавних инцидентов!

За последние несколько дней Империя Хэйвен понесла существенный урон.

Восстания, охватившие Центральный Континент, привели к повреждению многих крепостей и замков.

Производство встало, объекты возле замков были разрушены, а основные торговые пути заблокированы.

Поскольку замки подвергались осаде, количество монстров росло, и те совершали набеги на зернохранилища.

Гильдии Гермес необходимо было приложить много усилий и средств для восстановления производства и торговли, однако теперь по всему выходило, что мятежники начнут потихоньку успокаиваться.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Завершив работу по дому, Союн огляделась.

Овощи в аккуратном дворике впитывали солнечный свет и росли.

"Сельское хозяйство — это хорошо".

Это был первый раз, когда Союн посадила салат и овощи.

Она заразилась прилежным характером Ли Хена, но ей всё ещё многого недоставало.

Она прочитала несколько книг и изучила, как выращивать овощи. Кроме того, она отправилась в местный цветочный магазин, чтобы получить помощь.

"У вас есть какие-нибудь удобрения?"

"Для горшочных растений?"

"Да. А также для огорода".

"А разве это не слишком тяжёлая работа? Мне сейчас нечем заняться, поэтому позвольте вам помочь".

Люди из цветочного магазина удобрили ей огород и посадили картофель с бататами.

"Вы не обязаны были этого делать. Простите. Вот, держите стакан холодной воды".

"Эта большая честь... Я просто хотел поблагодарить вас за проживание в нашем районе.

"....."

"Район наполнен смехом благодаря вам двоим. И мои дети не исключение. Мой сын сказал, что в будущем хочет стать похожим на Ли Хена".

"....."

Близкие товарищи Виида испугались бы, услышав подобное!

Однако Манауэ и Канг Чжин-чол были бы рады, что у детей такая великая мечта.

Союн также развесила постиранное бельё.

Бельё хорошо сохло под тёплым солнышком.

Счастье, которого она никогда не чувствовала в прошлом, заполнило её, как только она осмотрела дом.

Животные любили её и следовали за ней по пятам.

Не только щенки Супчика, но и цыплята Наполовину Жаренной, Наполовину в Специях.

'Я хотела бы всегда жить так, как сейчас'.

Союн слегка улыбнулась.

Это была милая улыбка, которую она редко показывала при посторонних, но которой она улыбалась, находясь наедине с собой.

'Устрою небольшой перерыв'.

Союн зашла в дом и включила телевизор. Она переключилась на канал, связанный с Королевской Дорогой.

Королевством Арпен фактически управляла она, поэтому ей нужно было получать столько же информации, сколько и Ли Хену.

Передачи о Королевстве Арпен были очень хороши, и каждый раз, когда в эфире показывались различные его области и фестивали, она чувствовала гордость.

Она выбрала канал Луон Медиа, который транслировал сражение в Замке Формос.

Игроки Центрального Континента мчались к замку.

- Это выглядит не очень обнадеживающе.

- Похоже, что в данный момент они не смогут провести

нормальный штурм?

- Да. Поражение неизбежно.

- Но какова причина?

- Отсутствие подготовки у мятежников. Империя Хэйвен чрезвычайно сильна. Эти солдаты недаром держат под контролем целую империю. Это похоже на разбивающееся о скалу яйцо.

Игроки гибли под дистанционными атаками подразделений магов и лучников.

Однако телепередача продолжала транслировать их упорный штурм.

- Военная мощь Империи Хэйвен удивительна.

- Они не случайно завладели Центральным Континентом. Не без некоторых беспорядков, но они неизбежно преуспеют в завоевании всего континента.

- Империя с каждым днём становится всё сильнее, и это видно по этим трансляциям сражений.

"Ах..."

Она не слышала комментариев ведущих.

Она замечала лишь то, что люди умирают в борьбе. И она видела их храбрость.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Замок Формос в области Туллен.

Область, которая раньше управлялась Гильдией Чёрного Льва, и мощный для Империи Хэйвен за́мок.

Здесь также были собраны мятежники, чтобы попытаться захватить местную столицу, Замок Формос.

Многие известные высокоуровневые игроки присоединились к здешним бунтовщикам. Однако все пять атак потерпели неудачу

из-за элитных войск Империи Хэйвен.

Со стен Замка Формос сыпались многочисленные магические удары.

Подавляющая часть Имперской Армии Империи Хэйвен состояла из магических подразделений НПС.

Стоимость их найма была огромной, и всю сумму необходимо было оплатить сразу.

Армия Империи Хэйвен была способна встряхнуть землю и обрушить небеса благодаря магическим атакам, пролетающим над стенами.

"Мы сможем это сделать..."

"Они ведь должны когда-нибудь устать.

"У них есть святилище маны, которое способствует её быстрому восстановлению".

"Ох... У нас нет никаких шансов".

Игроки перед стенами Замка Формос были расстроены.

По сравнению с другими местами, Замок Формос стал буквально кладбищем для игроков.

На телепередачах Гильдия Гермес испытывала особый восторг, когда речь заходила о Замке Формос.

"Цель с самого начала была недостижимой".

"Хух... На Центральном Континенте у нас нет никакой надежды, мы должны отправиться в Королевство Арпен".

Штурм Замка Формос всё ещё продолжался, но плечи игроков уже поникли.

Они даже не могли дойти до стен, ведь каждая такая попытка оканчивалась смертью.

Дорога смерти.

Набеги игроков потеряли силу.

Можно было пытаться и дальше, но это лишь подтвердило бы их никчёмность.

Кроме того, были показаны поражения в других регионах, поэтому их рвение уничтожить Гильдию Гермес было снижено.

И хотя их методы были неблагоразумны, они были сильными людьми! Игроки мыслили именно так.

200,000 человек гибли напрасно.

И в этот момент ситуация внезапно изменилась.

Я хотела сказать,
Но я забыла, как говорить.
Этот голос нельзя было услышать.
Я лишь дышала.
Я грустила и страдала. Но слёзы не текли.

"Кто поёт?"

"Внезапная песня..."

"Песня в бою... Виид?"

"Нет, это исключено. Это голос... девушки. И он невероятно прекрасен".

Игроки, находящиеся в бою, начали разыскивать источник пения.

"Там!"

"В небе".

Песня исходила с неба.

Высоко в облаках, расправив крылья, летела виверна.

Верхом на виверне сидела девушка-игрок!

"Что за..."

"Кто это? Кто-нибудь знает?"

Лучники обладали острым зрением и могли разглядеть далёкие объекты.

"Я-я-я-я..."

"С тобой всё хорошо?"

"Кехеок. Как в таком месте...?"

"Ну, кто там?"

"Она!"

"Кто?"

"Самый красивый человек в мире".

"Красивых людей на земле не один и не два. Но если это самый красивый в мире... Богиня-ним?"

"Богиня Культа Травяной Каши!"

"Взгляните на её лицо. Подобного ему больше не существует. Прибыла Богиня-ним!"

Появление Союн!

Она летела в небе на Виверне-3.

Задул тёплый ветер,
Я увидела распустившиеся цветы.
Стоял ледяной холод, но я шла рядом с тем, кто держал меня за руку.
Ждите, когда наступит ночь.
Сияние Луны и звёзд прекрасно.

Пела чистым голосом Союн, летя на Виверне-3 к Замку Формос.

Толпа на земле, притихнув, смотрела на неё во все глаза.

"Слушайте песню. Она прелестна".

"Это пение... Думаю, я сошёл с ума. Я должен записать этот момент на видео и сохранить его навечно".

"Но почему она находится на поле битвы...?"

"Только не говорите мне, что она собирается бороться".

"Она — человек из Королевства Арпен. Почему она явилась на поле боя на Центральный Континент? Если Королевство Арпен открыто вмешается в этот конфликт, всё усложнится".

"Я не задумываюсь о подобных вещах. Мне хорошо просто от того, что она сюда прилетела".

В мгновение ока слухи распространились до самого Замка Формос, и все игроки стали смотреть в небо.

"Ура Культу Травяной Каши!"

"Унни, ты прекрасна!"

"Лучшая! Сын мой, вот тебе мотивация для сдачи вступительного экзамена в университет!"

"Травяная Каша, Травяная Каша, Травяная Каша!"

Как только кто-то выкрикнул эту фразу, петь её начала вся толпа.

- Травяная Каша, Травяная Каша, Травяная Каша!

Вся область была заполнена возгласами о Травяной Каше! Даже при том, что бóльшая часть толпы не являлась её сторонниками, внешность Союн заставила это место наполниться радостными криками, будто это было Королевство Арпен.

Они забыли, что вокруг поле боя, неистово приветствуя Союн.

Союн приближалась к Замку Формос, слушая приветствия толпы, но вскоре от стен прямо в неё понеслись красные и синие росчерки заклинаний.

"…!"

"Удар!"

"О, боги… Невероятно!"

Заклинания подразделения магов ударили в Союн и Виверну-3, приближающихся с неба.

- Куаааак!

Виверна-3 закричала и начала снижаться.

Несмотря на устойчивый рост во время охоты в Королевстве Арпен, десятки магических атак причиняли ей боль.

Виверна-3 с Союн столкнулась с землёй!

Замок Формос стоял на открытой равнине, поэтому они были лёгкими целями для подразделения магов.

"Кто это там? Уничтожьте их".

Игрок Гильдии Гермес, отвечающий за подразделение магов, приказал сосредоточить атаку на виверне.

"3-е подразделение, атакуйте".

Магические атаки полились на Союн и Виверну-3 подобно ковровой бомбардировке.

- Куееек!"

Виверна-3 прижалась к земле, обернул свои травмированные крылья вокруг себя.

Была продемонстрирована могущественная огневая сила подразделения магов!

Союн вытащила меч и начала отражать заклинания.

Одно, два, три, четыре, пять…

Она не могла отразить все бьющие в неё заклинания. Толпа вокруг безучастно смотрела. Благодаря природе берсерка Союн была одним из самых сильных игроков в Королевской Дороге. Но её развитие остановилось из-за квеста Виида и управления Королевством Арпен.

Союн пыталась защитить Виверну-3 от магических атак, но та всё равно получала урон.

Из глаз Виверны-3 хлынули слёзы.

- Кукукук! Я в порядке.

"Мне жаль, что я привела тебя сюда".

- Я знала, что этот день рано или поздно настанет. У меня была насыщенная жизнь.

Сказала Виверна-3, пожав плечами.

- Я родилась на поле битвы, и жила, чтобы бороться. Я летала высоко и быстро по всему континенту, поэтому я довольна своей короткой жизнью в качестве виверны.

"....."

- Даже если я умру, помните меня, как отважную виверну.

Виверна-3 поколебалась, и после заслонила собой Союн.

- Бегите, пока я тут стою. Останьтесь в живых.

В этих словах трусливой виверны была заключена неимоверная храбрость.

Союн звонко рассмеялась.

"Не волнуйся, я не дам тебе умереть".

Она послала шёпот Вииду.

"Прямо сейчас призови Виверну-3. Быстрее!"

Виид в это время охотился в Королевстве Арпен, но он

применил Призыв Скульптуры сразу же, как только Союн это сказала. Виверна-3 исчезла во вспышке света!

Виверна-3 сбежала, и Союн осталась стоять здесь одна, а между тем магические атаки продолжали нестись прямо на неё. Союн посмотрела на приближающиеся заклинания и пропела.

У меня такая же мечта, как и у вас.
Отыщите в себе надежду.
Начать будет трудно, но не сдавайтесь.
Наберитесь храбрости, чтобы пройти по этой дороге шаг за шагом.

Магические атаки настигли её.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Смерть Союн!

В Королевской Дороге было множество игроков, испытавших смерть.

Их здоровье достигало нуля в сражениях с монстрами, и они умирали. От своей смерти они получали лишь штраф в виде понижения уровня и мастерства, а также неспособности подключиться к игре в течение одного дня.

Однако они всё равно не могли испытывать от смерти ничего хорошего. Смерть Союн была показана по всему миру.

"Она..."

"Богиня-ним умерла".

Северные игроки, смотрящие передачу, испытали огромное чувство потери.

Присутствие Союн в Королевской Дороге было чем-то особенным.

Хотя вокруг было много красивых девушек, Союн стала широко известна благодаря скульптурам Виида.

Она присоединилась к Вииду в его приключениях и стала

ближе к игрокам после принятия управления Королевством Арпен.

Она открыла в деревне лачуг детские площадки и красивые парки.

Помимо озеленения городов, она также ввела множество культурных и социальных пособий, и построила множество небольших и крупных торговых и военных зданий.

Невообразимые для Королевской Дороги социальные пособия для игроков-новичков!

Ей также поклонялся, как богине, Культ Травяной Каши.

В Королевскую Дорогу играли люди, имеющие в реальности различные возраста и занятия, и Культ Травяной Каши стал для них местом, где они могли забыть о переживаниях.

Это не была любовь, но присутствие среди них Союн согревало их сердца.

И теперь она была убита Империей Хэйвен.

Джангуеранг!

Из руки рабочего, в одиночестве обедающего в столовой, выпала ложка.

Он сердито поднялся, в то время как в столовую вошли ещё несколько мужчин.

"Эти собаки"

"Эй, а еда?"

"Еда сейчас не имеет значения. За мной!"

Мужчины выскочили из столовой, поспешно расплатившись за еду, которую так и не поели.

Офисный служащий впал в ступор.

"Мне пора... Нет".

Из-за событий в Королевской Дороге он решил пойти на работу в другой раз. Естественно, он являлся участником Культа Травяной Каши Королевства Арпен!

Этот инцидент вызвал в нём огромную ярость, и он попытался дозвониться до своего офиса.

Он собирался попросить у начальства отгул, но заместитель начальника отключил свой телефон.

"Да что такое? Сегодня паршивый день".

После того, как он не смог связаться с руководителем отдела, он позвонил администратору компании.

Он воспользовался экстренный номером, но страх перед своим будущим в этой компании был отодвинут в сторону. Он считал, что работал в ней усерднее, чем кто-либо другой.

"Я хочу взять на сегодня отгул..."

- Вон-чул-сси, и вы тоже?

Руководитель Ча Ки-хван.

Он был очень ответственным человеком, и славился своей строгостью к служащим.

"А? Что?"

- Богиня-ним мертва.

"Ах... Да, именно так".

Руководитель Ча Ки-хван также был членом Культа Травяной Каши.

В компании он лишь пил чай, поэтому этого никто не знал.

- Даю отгул. И сделай то, что должно.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Телеканал Луон Медиа транслировал сражение в Замке Формос. Ведущим и гостям студии были вручены ценные подарки за восхваление Гильдии Гермес.

Им предоставляли за это экипировку, особняки и доступ в охотничьи угодья, поэтому они умело держались стороны Империи Хэйвен.

"Империя Хэйвен сильна. Даже не беря в расчёт другие их преимущества, они — не тот противник, которому можно бросать вызов, когда дело касается военной силы. Всё-таки это, как-никак, империя!"

"Штурм продолжался целый час, но мятежники так и не смогли подняться на стены".

"Если быть точным, их смели ещё на подходе. Они храбры, но это по-настоящему бессмысленная гибель".

"В Гильдии Гермес множество героев. Они практическими самими первыми начали исследовать Королевскую Дорогу, и многие сильнейшие люди присоединяются именно к этой гильдии. Если они продолжат действовать также, как в этом сражении, то их уже можно считать победителями".

Ведущие и гости несколько раз подчеркивали силу и блеск Империи Хэйвен.

Комментарии зрителей также соответствовали атмосфере, установленной ведущими, и восхваляли невероятную силу Империи Хэйвен.

Луон Медиа был исключительно интернет-каналом и транслировался во множестве азиатских стран. Его зрительские рейтинги были невысоки, но он пользовался большим признанием.

"Эту войну выиграть невозможно. В конечном счёте сражение закончится смертью всех восставших игроков".

"Империя Хэйвен обладает значительной военной силой, основанной на их опыте завоевания Центрального Континента, к тому же им нет равных в магии. Это решающее преимущество. Даже при том, что некоторые события не идут должным образом,

господство Гильдии Гермес всё ещё неоспоримо.

"Значит, никто не сможет свергнуть Империю Хэйвен?"

"Нет ничего невозможного. Может случиться нечто вроде попытки захватить континент Церковью Эмбиню, или нападения дракона".

"Хаха. Такие события маловероятны".

"Точно. Империя Хэйвен уже слишком крепка, чтобы сломаться".

Ведущие расслабились, поскольку обычные игроки у Замка Формос явно проигрывали.

В этот момент на экране появилась девушка-игрок верхом на виверне.

Игрок, передающий видео каналу Луон Медиа, находился на стене Замка Формос, поэтому они не могли должным образом её разглядеть.

Но тут виверну подбили магическими атаками, и лицо Союн показали на экране.

"А? Лицо той девушки... очень красиво".

"Такое чувство, что я видел её где-то прежде".

"Она похожа на ту скульптуру звезды Виида..."

Популярность Союн была настолько большой, что ведущие и гости студии довольно быстро её признали.

"Экстренное сообщение. Производственный отдел говорит, что это богиня Королевства Арпен.

"Это точная информация?"

"Это информация, полученная из лагеря повстанцев".

"К тому же, она прилетела на виверне. Виверна... Это Виверна-3?"

Ведущие притворялись удивлёнными, а затем Союн начали поражать магическими атаками.

"Ах. Мощь Империи Хэйвен настолько сильна. Возможно ли избежать этих атак?"

"Она слишком опрометчива. Она что, похожа на Наездницу на Драконах из мифов? Невозможно изменить невыгодную ситуацию только потому, что летаешь на виверне".

"Потребление маны магами увеличилось. Это их предел".

Ведущие были на стороне Империи Хэйвен. Они получали от гильдии подарки, и должны были их отрабатывать.

Союн хорошо владела мечом, но в итоге всё же погибла.

После её смерти ведущие сразу напряглись.

'Гильдия Гермес... Это же не просто симпатичная девчонка!'

'Она очень известный игрок. И она подруга Виида. Разве из-за этого Виид не схлестнётся с Гильдией Гермес?'

'Что там с Замком Формос? Похоже, зрительские рейтинги немного повысились. Значит, нужно заново договариваться о моём вознаграждении...'

Пока ведущие предавались своим мыслям, они услышали в наушниках торопливый голос проектного директора.

- Всё стало слишком серьёзно. Ведите передачу осмотрительнее! С этого момента вы должны быть непредвзяты.

"Эм... Кстати, вам не кажется, что стоит осудить эти атаки магов?"

"Точно. Не знаю, что будет дальше, но этих магические атак было чересчур много. И они были очень серьёзными".

"Возможно, такой исход был неизбежен, — всё-таки это поле боя — однако эти магические атаки были безжалостны".

Ведущие поспешно изменили своё отношение, начав сокрушаться по поводу смерти Союн.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

В первые мгновения после новости о смерти Союн интернет-сообщества замерли от шока. А затем форумы начали просто сходить с ума.

- Передача, прошедшая только что, была правдивой?

- Может, это была ошибка? Похоже, что так.

- Она должна быть в Королевстве Арпен... Как обычно сидит во Дворце Земли.

- Я видел её у зеленого фонтана всего несколько часов назад. Это просто враки.

- Нет, я уверен. Видео с Виверной-3 записано верно.

По мере того, как появлялось всё больше видео с Союн, форумы нагревались.

Рейтинг запросов на любом поисковом сайте был связан с Союн.

1. Союн.
2. Смерть Богини Травяной Каши.
3. Союн и Замок Формос.
4. Внешность Союн.
5. Союн умерла.
6. Союн и Виид.
7. Виверна-3.
8. Замок Формос.
9. Богиня Союн.
10. Гильдия Гермес и Союн.

Появился анализ показанного видео, и люди приняли смерть Союн как факт.

- Гильдия Гермес перешла последнюю черту.

- Виид-ним может умереть. Но Она... Ей нельзя вредить.

- Мы примем это как официальное объявление войны Культу Травяной Каши!

- Я просто обезумел, когда посмотрел эту передачу. Я чуть не пошёл на ту телестанцию и не устроил там теракт.

- Заткнитесь и подключайтесь к игре. Разве сейчас время для разговоров?

Темпы подключений к Королевской Дороге стали просто взрывными.

Количество прогуливающихся по улицам людей сократилось, а на дорогах почти не осталось такси.

Стало так тихо, как во время показа государственного сериала, зрительские рейтинги которого достигали 60%.

В то же время, капсульные комнаты по всему городу были переполнены.

"Уважаемый, у вас есть свободная капсула?"

"Нет.

"И как долго ждать?"

"Придётся ждать не менее 8 часов. Но здесь итак уже много ожидающих, поэтому ваша очередь может подойти и вовсе часов через 20".

В капсульных комнатах крупных городов было невероятное столпотворение.

Популярность Союн в Корее была неудивительной, однако к Королевской Дороге стали массово подключаться и люди из Китая, Японии, Соединенных Штатов и других стран по всему миру.

ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ...